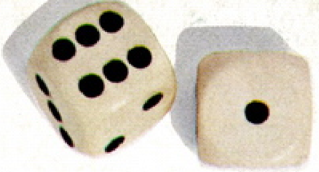


PERGIOCO

Rivista di giochi "intelligenti" per adulti

anno I n. 3 - Dicembre 1980 - L. 2.500

IN QUESTO NUMERO:

BACKGAMMON: LUIGI VILLA

PIÙ PAGINE DA GIOCARE

GO: UN INEDITO DI KAWABATA

ORIGAMI un albero di carta

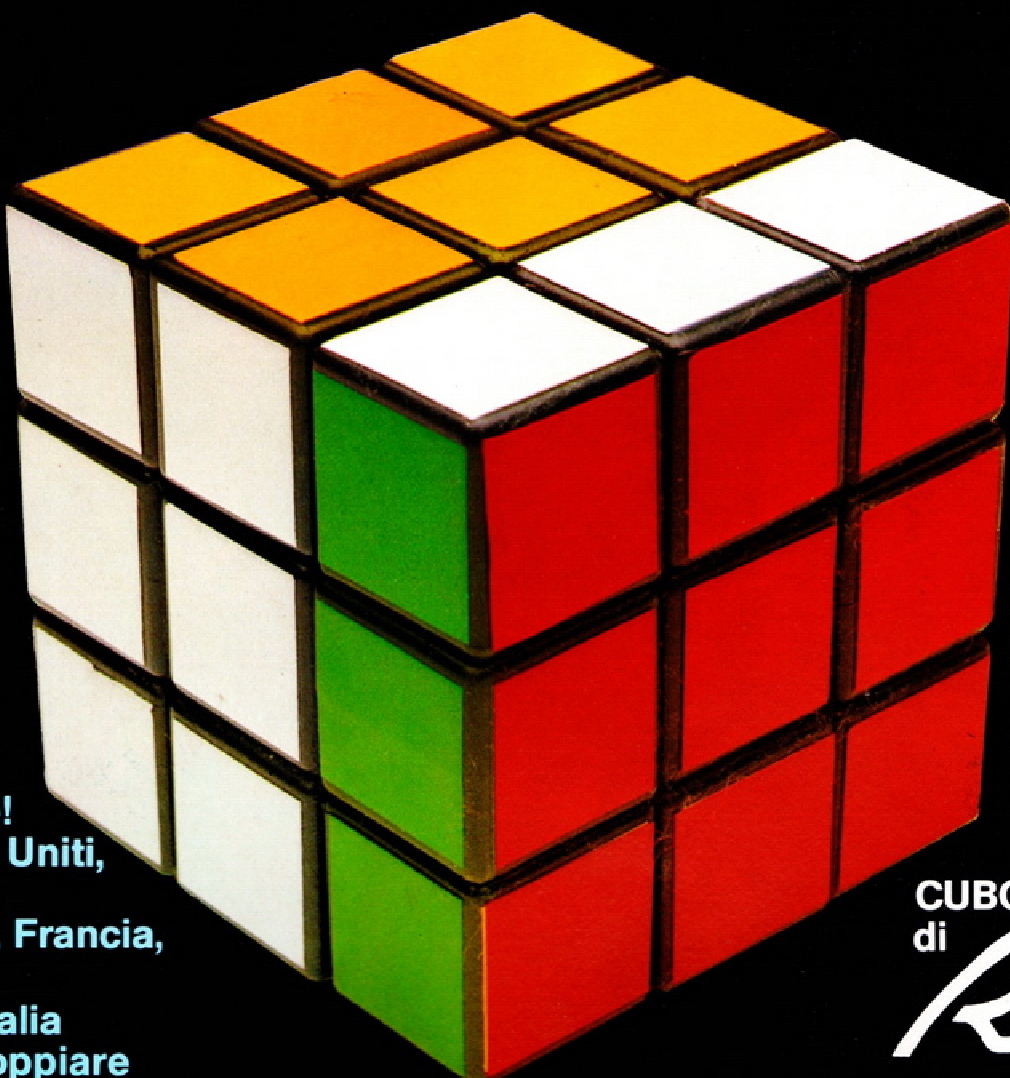


CLUB PERGIOCO

Spedizione in abbonamento postale - Gruppo III/70%

Mondadori Giochi presenta

Il gioco dell'anno



**Attenzione!
Dopo Stati Uniti,
Germania,
Inghilterra, Francia,
Ungheria
anche in Italia
sta per scoppiare
la CUBO MANIA**

CUBO MAGICO®
di
Rubik

CUBO MAGICO® DI RUBIK

Il CUBO MAGICO è un gioco assolutamente nuovo, concepito per sconcertare e divertire i giocatori.

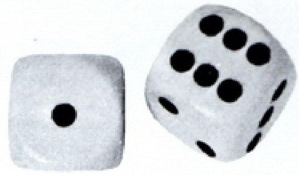
Il gioco consiste nel mescolare i colori delle facce e ricomporle successivamente nella forma originale di un unico colore (es.: verde, rosso, giallo, ecc.). Sembra facile? Tenete presente che esistono oltre 3 miliardi di combinazioni possibili, ma una sola soluzione finale!

Potreste impiegare ore, giorni o mesi per risolvere l'enigma del CUBO MAGICO, o potreste scoprire che si tratta del lavoro della vostra vita.

Scienziati potrebbero essere ridotti alle lacrime ed i comuni mortali al collasso nervoso... ma l'enigma del CUBO MAGICO si può risolvere. Buona fortuna!

mondadori giochi

Distributore esclusivo per l'Italia Mondadori giochi.



PERGIOCO

Rivista di giochi "intelligenti"

anno I n. 3 - Dicembre 1980 - L. 2.500

PERGIOCO
Rivista di giochi "intelligenti"
Direzione, Amministrazione, Pubblicità, Abbonamenti:
Pergioco srl
Via Visconti d'Aragona, 15
20133 - MILANO
Tel. 02/719320
Direttore responsabile:
Giuseppe Meroni
Redazione:
Eugenio Balduzzi
Roberto Casalini
Franco Di Stefano
Marco Donadoni
Sergio Masini
Marvin Allen Wolfthal
Hanno collaborato a questo numero:
Giovanni Ingellis
Giovanni Maltagliati
Roberto Morassi
Reginaldo Palermo
Nicola Palladino
Elvezio Petrozzi
Raffaele Rinaldi
Luigi Villa
Fotografie:
Renzo Riccò
Grafica:
Ponti & Zanotto
Segreteria di redazione:
Silvana Brusini
Abbonamento annuo (12 numeri):
L. 25.000
Arretrati:
L. 5.000
Per l'Italia Distribuzione:
SO.DI.P. "Angelo Patuzzi" s.r.l. - Via Zuretti 25 - 20125 Milano
Registrazione Tribunale di Milano n. 327 del 5/9/80
Composizione e Stampa
Grafiche Signorelli Treviglio
Fotoliti:
Fotolito Lorenteggio Milano
Pubblicità inferiore al 70%

SOMMARIO

DA GIOCARE

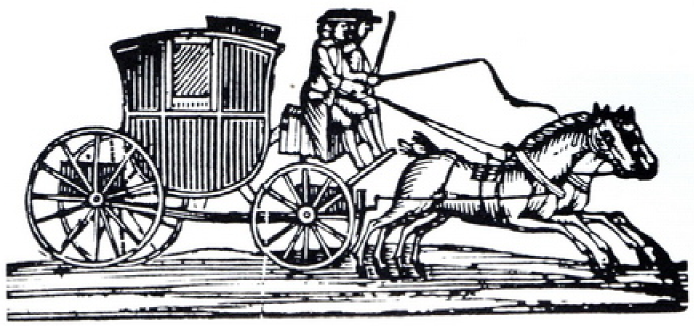




QUAL E' IL GIOCO DELL' ANNO?

Non ci era mai capitato di augurare buone feste a così tanti amici contemporaneamente. Siamo infatti in tanti, sparsi un po' dappertutto, nelle grandi città e nei centri minori, in tutte le Regioni. E non tutti, probabilmente, sanno ancora della nostra presenza in edicola.
Per questo fine anno ci sono alcune importanti novità.
Nasce il Club di Pergioco. Che cos'è? È una formula associativa per favorire la conoscenza e l'incontro tra i lettori, e tra i lettori e la redazione, i collaboratori; è una piccola organizzazione che intende procurare ai propri iscritti anche concreti vantaggi. Come ci si iscrive, quali sconti si hanno, quali sono le prime iniziative: tutto è pubblicato a pagina 18.
C'è una nuova rubrica: il Top Game. Da questo mese segnaleremo ai lettori le tendenze di mercato ed il gioco più richiesto a livello nazionale. Solo per questo numero di Pergioco chiediamo poi a tutti di indicarci qual è, a loro giudizio, il Gioco del 1980, e cioè il gioco (più o meno "nuovo") che più li ha divertiti in questi ultimi dodici mesi.
Agli appassionati di Backgammon siamo lieti di confermare che, fin da questo numero, la loro rubrica sarà direttamente curata da Luigi Villa, giocatore di livello internazionale, già campione del mondo. Accanto a Villa è prevista la collaborazione della European Backgammon Association e, in particolare, del rappresentante BEA per l'Italia, Alberto Da Pra.
Agli appassionati di giochi di prestigio e di magia diciamo fin d'ora che, a partire da gennaio, abracadabra, avremo qualcosa di nuovo.
Ed ora auguri a tutti: a Sereno Freato, appassionato giocatore di Petropolis; a papa Wojtila ("un giocatore della madonna"); a Ronald Reagan, mangiatore di noccioline; a Giorgio Napolitano (non si sa mai...); a Chang Ching, vittima del Mao Jong; a Claudio Signorile (scadente in induzione e calcolo); ad Alberto Moravia, Umberto Eco e Francesco Alberoni, che stanno sempre al gioco; a Indro Montanelli, per due secoli di simulazione.
Niente auguri, come al solito, a Leo Valiani, Pippo Baudo, Roberto Gervaso, Paolo Valenti, Orietta Berti e Gheddafi.
Renato Zero è Fuori gioco: ciao.

GM



LA POSTA

Le lettere giunte in redazione sono numerosissime. Molte sono giunte in fase di chiusura di questo numero in tipografia.
Risponderemo sul prossimo

Pergioco.

Caro Pergioco,
La difficoltà di trovare la Vostra rivista in edicola dopo pochi giorni dall'uscita del primo numero non credo sia stata originata da carenze nella distribuzione bensì dal successo che Vi auguro sempre maggiore.
Minori, mi auguro, saranno invece i refusi e le righe non propriamente al loro posto.
Scusatemi, è solo un'amichevole e credo ovvia critica: l'unica che si possa fare a *Pergioco*.
Attendo con ansia (beh, forse è un po' esagerato!) il secondo numero ed allego la mia soluzione al problema di scarabeo.
A proposito, Voi dite (alla fine della prima colonna della nota dedicata a tale gioco) che bisogna usare tutte le otto lettere a disposizione. È proprio necessario? È una regola che nel gioco non esiste. Vale forse solo per i problemi pubblicati? E se si possono ottenere maggiori punteggi non utilizzando tutte le lettere?
Inoltre dite che "la parola composta, quindi, non potrà essere inferiore alle nove lettere". Penso invece che si possano comporre parole anche di otto lettere agganciandosi linearmente a fianco di una parola già esistente e formando per di più con le lettere in comune delle ulteriori sigle.
Non che io sia un professionista di tale gioco, anzi, ed appunto per questo desidererei che nei prossimi numeri ne approfondiste le possibilità e le delucidazioni.
Ancora complimenti

Aldo Spinelli
Milano

Quando un edicolante afferma di avere esaurito Pergioco, avete due tipi di comportamento tra cui scegliere:
1) gettarvi per terra urlando, come colpiti da crisi di astinenza, imprecando contro la malasorte che vi ha condotto sulla strada del gioco. Le frasi da usare mano a mano che attorno a voi si radunano curiosi e soccorritori devono tutte contenere la parola "Pergioco", da pronunciare con gli occhi rivolti al cielo. Se è presente un medico, abbonatelo.
2) guardare fisso l'edicolante e, scuotendo il capo, affermare con convinzione: "È incredibile: è l'ottava edicola che l'ha esaurito".
Quando invece l'edicolante mostra di non conoscere Pergioco (ebbene sì, succede anche questo) illustrate con pacatezza di cosa si tratta e allontanatevi lentamente scuotendo la testa, con in viso l'espressione "Povera Italia".
Tutti i chiarimenti sullo Scarabeo sono pubblicati nella sezione "da giocare".

Caro Pergioco,
spero che le vostre radici diventino profonde e forti. Detto questo ho da muovere alcuni appunti: la rivista è elitaria per contenuto e prezzo. So che, volenti o nolenti, vi dovete rivolgere ad un pubblico d'elite (solo a guardare prezzo e tempo libero disponibili in fatto di wargames); sono d'accordo sulle critiche a Settimana Enigmistica & C: ma almeno meno carta patinata, più da giocare, migliore razionalizzazione degli spazi [es: usando altri caratteri in una pagina potrebbero inserirsi otto problemi di Master Mind invece di quattro (abbasso i colori, viva le cifre: se no sarebbe colorino e non numerino)]; più giochi matematici.
Augurandovi buon lavoro Vi saluto

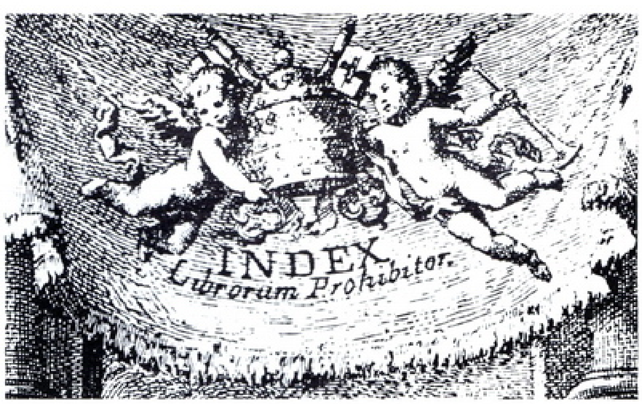
Giuseppe De Benedittis
Roma

Egregio Signor Direttore,
ho appena trovato in edicola il 1° numero di *Pergioco* e, mentre esprimo il mio più vivo apprezzamento per un'iniziativa certamente attesa dai molti appassionati di giochi "intelligenti", Le faccio presenti, nello spirito di collaborazione da Voi sollecitato, alcune personali considerazioni.
La campagna pubblicitaria, se c'è stata, è risultata insufficiente. Solo da un articolo di "Panorama", infatti, ho avuto notizia dell'uscita della Rivista.
Il contenuto e l'articolazione mi sembrano ottimi.
La veste tipografica, invece, mi pare troppo sontuosa, per le inevitabili conseguenze sul prezzo di vendita che, a mio parere, dovrebbe essere più contenuto.
La copertina, esteticamente assai pregevole e raffinata, è poco vivace e quindi esercita scarsa attrazione visiva tra la moltitudine di pubblicazioni esposte nelle edicole. In particolare, le lettere GIOCO del titolo risultano poco evidenti e leggibili.
Come contributo alla rubrica dei giochi nuovi Le invio l'unita descrizione di un gioco da tavolo che, alla prova, risulta brillante e interessante più di quanto la semplice lettura del regolamento possa far immaginare. È un gioco che richiede astuzia, decisa personalità, senso delle strategia e intuizione psicologica.
Mentre resto in attesa di conoscere se le mie proposte possono interessare, distintamente saluto.

Claudio Seravalli
Tarzo (TV)

Primo punto. La campagna pubblicitaria è stata articolata in alcune iniziative: la diffusione in venti città italiane, presso le edicole, di oltre 20 mila locandine; l'invio di circa 15 mila lettere circolari a circoli, associazioni, club e appassionati; l'informazione più serrata e completa e possibile alla stampa; la presentazione a radio e televisioni private. Non abbiamo utilizzato il canale delle inserzioni a pagamento perchè, a nostro avviso, eccessivamente costoso. Contiamo, questo sì, che "la voce corra", che gli stessi giocatori si informino tra loro, che insistano presso le edicole (tutte le edicole) e "pretendano" la rivista.
Chiediamo anche ai lettori di segnalarci gli eventuali punti di vendita sguarniti.
Secondo punto. Pergioco costa 2.500 lire. È il prezzo di un cinematografo (in alcune città è addirittura molto meno).
Non è la veste grafica, che abbiamo cercato di rendere originale e gradevole, a fare sì che oggi una pubblicazione costi. È sufficiente pensare che oltre mille lire vanno in costi di distribuzione per avere un'idea delle spese. Eppoi c'è la carta, ci sono gli impianti, e, naturalmente, gli stipendi e le spese generali. Gli abbonati, è bene ricordare, risparmiano quasi il 20 per cento.
Terzo punto. Il gioco che Lei ci ha inviato è molto interessante e, al momento, è all'esame dei nostri collaboratori. Ne riparleremo al più presto sulle pagine di Pergioco.

Caro Pergioco,
ho trovato la vostra rivista alla Città del Sole di Bologna e mi è subito piaciuta. D'accordo che è solo il primo numero ed è forse presto per giudicare, ma non riesco a trovare critiche da fare a questo giornale (sono uno che si accontenta di poco?). Il mio giudizio è: andate avanti così che andate bene.
Una domanda: di cosa parla "Le guerre di carta" di Masini?
Alcuni amici hanno dei giochi da inviarvi, ma mi hanno chiesto una spiegazione: "Se io mando il gioco a Pergioco e loro lo pubblicano, e



Edgar Allan Poe e la dama
Collezionismo: le bambole antiche
Carta e matita: tutto da giocare
Il "main congkak" della Malesia
Il "quadrato magico dei colori" di Peticov

Nel prossimo Pergioco



PROMARCO

E' vero che la Fiat ha comperato l'Alitalia?

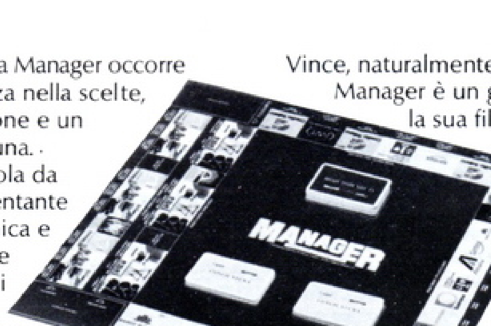
E' successo l'altra sera giocando a Manager.



Se hai la stoffa del leader, la capacità di un imprenditore di successo e magari non lo sai, questa è l'occasione buona di dimostrarlo a te e agli altri. Giocando a Manager. Con Manager entri nel mondo dei grandi affari. Sarai anche tu al timone di aziende importanti e potrai dare la scalata al successo finanziario. Giocando a Manager puoi entrare nei templi dell'alta finanza e dell'economia nazionale. Avrai ai tuoi piedi interi consigli d'amministrazione e potrai diventare d'un tratto il padrone di grandi e famose aziende con fatturati di miliardi: **Standa, Postal Market, Borletti, Fiat, Mira Lanza, ecc.**



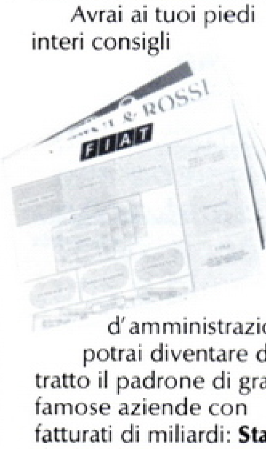
Per giocare a Manager occorre avere prontezza nella scelte, astuzia, decisione e un pizzico di fortuna. Su una tavola da gioco rappresentante la vita economica e finanziaria delle imprese, grandi aziende nazionali si danno battaglia senza esclusione di colpi. Contratti, acquisto di azioni, cessioni di capitale, investimenti.



Vince, naturalmente, chi si arricchisce di piú. Manager è un gioco veramente unico, la sua filosofia è quella del denaro, dell'affermazione personale e del divertimento. Manager è stato creato per uomini di successo. E tu, lo sei?



E'il nuovo gioco delle Società. Proposto dalla Editrice Giochi.





eg

Manager, il gioco dei grandi affari. Editrice Giochi Milano.

se poi qualcuno lo copia e lo pubblica, cosa accade?" Giro la domanda a voi. Qual è la procedura per brevettare un gioco, o comunque cosa bisogna fare per averne riconosciuta la creazione?
Cari saluti

Marco Mei
Altedo (BO)

Grazie per le gentili parole. "Le guerre di carta" di Masini parla dei giochi di simulazione (wargames e boardgames). Il tuo studio per "rendere giocabile" il gioco "Il Golpe" pubblicato da Panorama è stato direttamente inserito in questo numero, nella sezione simulazione. Per quanto riguarda il problema "brevetto", abbiamo chiesto spiegazioni tecniche ad un ufficio specializzato. Ecco, in sintesi, la risposta.
Pubblicare un gioco senza avere in precedenza depositato il "modello di utilità" nei competenti uffici è il sistema migliore per non tutelare il proprio lavoro. È bene quindi rivolgersi agli uffici specializzati in questo genere di "brevetti". Il costo varia dalle 100 mila lire al mezzo milione. In alcuni casi è opportuno anche commissionare apposite ricerche per verificare che altri non abbiano già avuto e tutelato un'idea analoga (costo della ricerca, circa 200 mila lire). Se il vostro gioco non è ancora tutelato e desiderate solo un parere dei nostri esperti, indicatelo chiaramente nelle vostre lettere.

Cari Amici,
vorrei mi chiariste un dubbio sul Master Mind. Quando ero studente, anch'io giocavo a "numerino" che era però diverso dal "Master Mind" attuale, poichè non era lecito usare le cifre ripetute (nè lo zero iniziale); tale norma era per evitare delle ambiguità quale le seguenti:
a) se il numero da indovinare era 1123 ed il giocatore "sparava" 4156 egli era accreditato di un "+" (cifra esatta ed in posizione) e, secondo alcuni, anche di un "−" (cifra presente nel numero, ma non incolonnata)
b) se il numero da indovinare era sempre 1123 ed il giocatore sparava 2245 gli dovevano essere dati due "−" oppure un solo "−"?
Vorrei che pertanto pubblicaste assieme ai problemi una spiegazione che chiarisse questi miei dubbi, poichè mi trovo in notevole difficoltà a risolvere i problemi di "Master Mind" essendo la mia "educazione" basata sul "numerino classico".
Ancora una domanda: siccome la rivista è in bianco e nero, perchè nei problemi di Master Mind non usate delle cifre, anzichè le lettere, che sono molto meno chiare? (rosso = 1, giallo = 2 ecc.) e nelle caselle di punteggio delle palline o delle crocette?
Ecco inoltre un problema di "numerino classico" cioè senza cifre ripetute: (È difficile!)
1243 + −
9058 +
4256 + − −
Sapreste dire qual è il miglior numero da giocare? (per "migliore" si intende il numero esatto, che non è possibile indovinare, ma quello che mi dà il maggior numero di informazioni).
Questa situazione si è verificata nel corso di una partita del campionato della classe III E!
Soluzione:
È meglio giocare 1654; esso è il numero esatto, oppure mi permette di azzeccare, al successivo colpo, il numero esatto, lasciandomi sulle risposte:
se + − si giocherà

se + − si giocherà 9264++++
se − − si giocherà 2046++++
se +++ si giocherà 1652++++
se ++ si giocherà 2653++++
se + − − si giocherà 6453++++
Non c'è altro numero che mi dia le stesse possibilità di vittoria.
(Non ho mai visto problemi di Master Mind di questo tipo).
Al signor Rinaldi: almeno 2 pagine di giochi matematici!!!

Piero Pitton
Aiello (UD)

Se il codice è 1123, alla "denuncia" 4156 si risponde con un solo + (o piolo bianco); alla "denuncia" 2245 si risponde con un − (o piolo nero).

Caro Direttore,
dopo i complimenti di rito (sinceri, comunque), passo ad esporle il mio problema: sono particolarmente interessato ai giochi di guerra ed ho letto con molto interesse l'articolo sull'Esercito Italiano nel 1940. A questo proposito avrei alcune domande da farLe, e precisamente:
a) informazioni sull'organico della divisione Celere in Russia nel 1941;
b) informazioni sull'organico del reggimento Savoia Cavalleria, inquadrato nella suddetta divisione.
Va da sè che se gli organici non si distaccavano da quelli da voi già descritti nel primo numero di *Pergioco*, il problema è già risolto.

Nella speranza che possiate aiutarmi, vi ringrazio anticipatamente e vi porgo i miei più cordiali saluti.

P.R.
Firenze

Il 10 luglio 1940 partirono per la Russia, dalla stazione di Verona, tre divisioni agli ordini del generale Messe:
Pasubio, (79° e 80° Reggimento fanteria);
Torino, (81° e 82° Reggimento fanteria).
30° reggimento artiglieria Celere (in realtà il nome ufficiale era Principe Amedeo d'Aosta) composto dal 3° Reggimento Bersaglieri, Reggimento Savoia Cavalleria e Reggimenti Lanceri di Novara, sempre di cavalleria.
Ad esse era aggregato il gruppo carri "L" S. Giorgio.
Erano inoltre collegati a questa armata 1 gruppo aerei osservazione e caccia (per un totale di 83 apparecchi) e l'intendenza Speciale Est.
Per quanto riguarda l'organico specifico del Reggimento Savoia, non ci risulta fosse strutturato in modo particolare, ad eccezione del fatto di aver collegato i propri carri veloci, insieme a quelli del Lanceri di Novara, nel gruppo carri "L".
Il suo organico, comunque, il 24 agosto 1942, data della famosa carica di Isbuscensky, era il seguente:
4 squadroni (per ogni squadrone un plotone di mitraglieri) più una batteria ippotrainata e il reparto comando.

Ad Alberto Ostinelli di Forlì: nella tua città esiste l'Associazione Bridge in Via Pisacane, 18 - tel. 0543/33650.

Spettabile Redazione,
personalmente proporrei una rubrica, o una serie di interventi sul "fai da te". Io ad esempio sono un appassionato del pirografo e buona parte delle mie scacchiere, dal go allo scrabble al backgammon, e anche dei tasselli, come le pedine dello scrabble o del Mah jong (a proposito spero parlerete anche di questo splendido gioco, da noi così poco divulgato) sono prima incise e poi verniciate. La soddisfazione di giocare con pezzi costruiti da sè è notevole, e anche un domino diventa molto più appassionante.
A questo punto vorrei porre delle domande. Sono appassionato, tra i wargames, principalmente dei "fantasy games", proprio perchè in questi più liberamente corre la fantasia. Avendo letto su "A che gioco si gioca?" di Dossena-Rinaldi di "Dungeons and Dragons" composto unicamente da libri e inventabile volta per volta, volevo chiedere se è reperibile in Italia questo genere di giochi, o eventualmente se sono ordinabili; inoltre se potevate scrivermi l'indirizzo della T.S.R. in modo da poter venire a conoscenza delle sue pubblicazioni.
Un'altra domanda riguarda "Corteo" che dannazione, per *colpa* del Vs. articolo ho dovuto (?!?) proprio ieri comperare (grazie anche ad un prezzo molto contenuto in relazione alla media per una qualità discreta); sapete se le successive varianti, e principalmente quella di black-out", necessitano di dover comprare un'intera altra confezione o è possibile avere, in un secondo momento, il solo eventuale libretto-istruzioni dalla Mondadori oppure direttamente dal "Cunsa"?
Ciao a tutti.

Edoardo Galatola
La Spezia

I giochi che ti interessano sono in vendita presso la catena di negozi Città del Sole, ma sono disponibili unicamente con istruzioni in inglese.
L'indirizzo della TSR è:
TSR Games Inc.
P.O. Box 756
Lake Geneva, W.I. 53147, U.S.A.
In Corteo la variante black-out è stata eliminata nella nuova edizione, mentre le regole sono contenute nelle istruzioni delle edizioni precedenti.
Aspettiamo il materiale per il tiro al piccione e Zargo's Lord.
Mandaci qualche foto dei tuoi lavori al pirografo. Ciao.

Caro Pergioco,
ho appena finito di leggere e giocare la rivista e sebbene non avvezzo a scrivere devo dirvi che è semplicemente eccezionale! È solo da tre anni che mi dedico con passione sempre crescente con alcuni amici all'hobby del gioco e quello che tutti noi auspicavamo era che finalmente in Italia qualcuno avesse il coraggio e l'intelligenza di dar vita ad una pubblicazione di questo genere.
Ancora lodi e complimenti uniti ad un augurio sincero di lunga vita ed enorme successo. Forse vi interesserà sapere come è strutturata la nostra città nell'ambito dei giochi: tolto il circolo del bridge e quello degli scacchi non esiste altro. I negozianti dal canto loro non hanno mai fatto nulla per incentivare il gioco per adulti e solo da cinque o sei mesi hanno fatto la loro prima e timida comparsa nelle vetrine di un negozio alcune scatole di wargames. Se qualcuno però volesse cimentarsi con altri giochi da tavolo che non richiamano gli schemi più tradizionali come scacchi, reversi, dama ecc. non troverebbe nulla a meno che non se li costruisse o se li comperasse a Milano o Torino. Ad esempio l'anno scorso era (e a quanto mi risulta è tuttora pressochè introvabile) il gioco del Go.
Da alcuni mesi fortunatamente un nostro amico ha un negozio di giochi e materiale elettronico chiamato "Gioco Scuola" (se è necessario perchè fa pubblicità cancellate pure il nome del negozio).
Tiene un vasto assortimento di giochi per adulti e per noi è una vera manna poter sfogliare i cataloghi e ordinarci così il materiale che più ci interessa. Io mi occupo principalmente di giochi da effettuarsi su scacchiere o tavolieri non comuni, o che comunque non si trovano sempre descritti sui manuali, o che per vari motivi non esistono in commercio e che autocostruisco.

Claudio Angeleri
Alessandria

La redazione è arrossita per troppi complimenti. Il direttore è ancora sbronzo.
Segnalare nomi e indirizzi di negozi "intelligenti" è pubblicità. Per questo motivo noi li segnaliamo molto volentieri, certi di dare un servizio in più agli



Nuovo originale

Il classico e famoso Master Mind. Ora ancora migliore, grazie alle vaschette incorporate per avere i pioli chiave e pioli codice raccolti ordinatamente e comodamente sempre sottomano. Lire 7.000. Disponibile anche in versione "Originale" Lire 5.500 e "Mini" Lire 3.000.



Master Mind "potenza della logica". A te l'abilità di scoprire il codice segreto del tuo avversario. A te oggi il piacere di scoprire anche in quanti e quali modi puoi farlo. Perché Master Mind é più di un grande gioco: é anche una grande gamma di tipi e versioni perché ognuno possa scegliere la sua.

Super

Sempre più difficile! Ben 5 posizioni e 8 colori! Con possibilità di scegliere il grado di difficoltà preferito dai giocatori. Lire 10.000.





Family

Quando i giocatori sono più di due la sfida é ancora più appassionante e intelligente: a quattro! Lire 14.000.

Supersonic

Qui invece dei pioli e della tavola da gioco disponi nientemeno che di un calcolatore elettronico con video. Sfida il codice in cifre pensato dal Computer componendo sulla tastiera il tuo primo tentativo. Il Computer, dal video, risponde se hai "centrato" una o più cifre e se sono in esatta o errata disposizione rispetto al codice segreto. L'abilità sta nello scoprire il codice nel minor numero di tentativi. Supersonic Electronic Master Mind: Lire 49.000.



MASTER MIND®
"potenza della logica."

appassionati (visto che differenza rispetto a Mamma Rai?)
I tuoi annunci sono nella "Vita dei club". Perchè non ci mandi un elenco dei tuoi giochi autocostruiti e "non comuni"? Se hai foto, meglio.

Carissimi amici,
da ormai sette anni mi interesso di wargames (per intenderci, i boardgames).
Sono abbonato a Strategy & Tactis, Moves, The Wargamer, Jeux & Strategyes, Ares e finalmente ho il piacere di abbonarmi ad una rivista italiana! Complimenti per l'aspetto ed il succo della rivista (forse fin troppo lussuoso!) Poichè lo sollecitate cortesemente, eccovi alcune osservazioni.
1) Mi piacerebbe vedere i tabelloni e le pedine od il materiale dei giochi "recensiti" sulle pagine a colori e non sull'inserto color scuro della rivista (come è accaduto per esempio per "Medici" e "Diplomacy": riproduzioni troppo scure ed approssimative). La riproduzione a colori rende meglio l'idea di un gioco "comprabile" e... magari anche riproducibile artificialmente (ma questo resti tra noi, amen). Per intenderci: una cosa simile alle recensioni di Jeux et Strategyes.
2) Ho scritto alla Selegiochi ed all'Interhobby per essere informato sulla uscita delle traduzioni italiane dei giochi SPI, ma non ho mai ricevuto risposta. Poichè il mio inglese me lo sono fatto sulle regole SPI ed ormai ne sono arcistufo, potreste informare i lettori sulle traduzioni italiane che periodicamente vengono immesse sul mercato assieme ai giochi? Parlo per quanto riguarda i giochi SPI. Per l'Avalon Hill il dottor Gentili è davvero insuperabile.
3) Quattro pagine di scacchi più una a disposizione della Federazione Scacchi mi sembrano veramente troppe. Odio gli scacchi.
4) Gradirei molto una rubrica di "Previews" in cui si informino i lettori delle future pubblicazioni di giochi nuovi od in cantiere da parte delle maggiori marche italiane o straniere.
5) Sarebbe bello che *Pergioco* contenesse un gioco ogni tanto sull'esempio, tanto per non cambiare, di Jeux et Strategyes (se però i giochi non fossero come quelli, che mi sembrano un po' banali).
6) Basta così.
Ma dicevo, sono solo piccole osservazioni perchè la rivista è davvero bella e la carta patinata è un vero lusso di questi tempi. Mi auguro che Pergioco abbia vita lunga e prospera, grazie a Voi mi sento un po' meno solo nel mio hobby.

Massimo Galluzzi
Tortona (AL)

1) Il problema della miglior resa delle foto nell'inserto "da giocare" è allo studio. I grafici sono a consulto da due settimane senza interruzione. Silvana porta loro toast e birra ogni sei ore. Forse hanno trovato il sistema per mangiare gratis.
2) Strano. Che non sappiano scrivere in italiano?
3) A conoscerli bene, gli scacchisti non sono cattivi. Perchè odiarli? Gli spazi, poi, non sono rigidi. Oscilleranno in base alle necessità, alle notizie, agli interessi dei lettori (anche scacchisti).
4) O.K. per "Previews".
5) Ce ne sarà uno il mese prossimo. Va bene?
6) O.K.
7) Ciao.

Gentile redazione di Pergioco,
innanzitutto vogliamo complimentarci con voi per la vostra rivista che è veramente originale e che tratta tematiche interessanti sulle quali è disponibile troppo spesso una scarsa bibliografia.
L'articolo sui Limericks ci ha interessato e divertito per cui abbiamo voluto provare anche noi a scriverne qualcuno. Vi inviamo quelli che a giudizio degli "amici del treno" sono i migliori. (Questi componimenti sono stati partoriti sul treno Bergamo-Milano in un giorno di sciopero delle FF.SS.)
Forse non sono un gran che ma ve li inviamo lo stesso per testimoniare l'entusiasmo con cui abbiamo accolto la vostra rivista. Vi promettiamo di seguirvi fedelmente anche se per noi poveri studenti la vostra rivista è leggermente cara.

Alessandra Raffini e
Marco Boncompagni
Bergamo

I vostri Limericks e quelli di molti altri lettori sono stati "girati" al responsabile dell'articolo, che già ne parla in questo numero. Saluti agli "Amici del Treno".

Cari amici,
come ex liceale trovo particolarmente stimolante vedere codificate le regole del gioco "la pista"... Colgo quindi l'occasione per fare alcune notazioni.
Lo spirito e la meccanica del gioco possono essere sintetizzati in una sola legge che regola contemporaneamente le traiettorie delle auto e la loro velocità: dopo aver percorso un qualunque tratto A-B è possibile muovere solamente nel punto 'A', il simmetrico di A rispetto a B, o negli otto punti C che "circondano" 'A'.
Questa legge impedisce sia le variazioni di velocità troppo brusche (dalla 2ª alla 4ª per esempio), che le traiettorie troppo angolate ad elevate velocità, rendendo la gara più "reale". In questo modo infatti non ha importanza solamente la posizione che l'auto ha sulla pista, ma anche la traiettoria e la velocità con cui vi è giunta, ovvero acquista importanza il "sistema di guida". Ad esempio l'auto A è destinato ad andare fuori pista pur trovandosi nella stessa posizione 2 di B che invece può proseguire addirittura accelerando.
Introducendo questo metodo di gioco conviene non squalificare chi esce di pista, ma penalizzarlo facendolo ripartire in 1ª dopo un turno di riposo. Da ultimo va detto che la pista deve essere disegnata piuttosto larga, con molte curve ed in maniera assai accurata per evitare contestazioni relative ai bordi.
Con queste premesse (eventualmente modificando o complicando il gioco) due o tre concorrenti possono brillantemente superare le ore indigeste di latino...

Cosimo Boffa
Saronno

Carissimo Pergioco,
quanto tempo è passato da quando non ci siamo mai visti! Come stai?... Anch'io!!
Bene, veniamo al punto.
Il motivo principale della mia letterina è che vorrei essere incluso nella classifica dello scarabeo. A tal fine comunico che il punteggio da me raggiunto è di 198.
Un altro motivo è che vorrei congratularmi con te per la scelta del titolo della rivista: con un titolo così si da meno importanza alle 2500 lirette che bisogna tirare fuori per leggerlo. Sappiate che era mia intenzione spedirvi questa lettera senza affrancatura per rifarmi un po', dato che la mia mammina non mi dà molti soldini (ho rinunciato alle caramelle, al gelato e al cinema parrocchiale per comprare la rivista e dovrò rinunciare alle figurine per comprare il francobollo), ma poi mi hanno fatto notare che avresti anche potuto non pagare la tassa al postino non sapendo tutto ciò.
Un'ultima cosa: spero che la rubrica di bridge che apparirà prossimamente su Pergioco inizi da zero, perchè vorrei imparare a giocare e non so niente in proposito.
Ciao.

Sergio Nardo - Roma

Dai, in fondo era un film vecchissimo.
Per strani giochi del destino la rubrica di bridge è già apparsa. Come ti sembra?

Egregio Direttore,
ho letto attentamente le regole-base del Backgammon a pag. 42 del n. 2 di *Pergioco* e devo fare alcune osservazioni su alcuni errori che Vi figurano.
A) La freccia ricurva che indica nella figura il senso di avanzamento delle pedine nere, freccia che parte dalla freccia n. 12 in alto e termina alla freccia n. 12 in basso con un senso antiorario deve essere correttamente indicata partendo dalla freccia n. 1 in alto e terminando alla freccia n. 1 in basso con un senso orario.
Solo così sarà possibile capire il movimento delle pedine verso le case interne (freccie dall'1 al 6) e a tale proposito occorre chiarire, essendo sfuggito, che le case interne per il bianco sono quelle dall'1 al 6 *in basso*.
B) Quando una pedina è sola e viene colpita dall'avversario non viene eliminata e neppure riparte dal "bar" ma viene semplicemente collocata sul "bar". Occorre chiarire che la stessa dovrà essere fatta rientrare in gioco come se partisse da un'ipotetica freccia 0 (zero) posta immediatamente prima della freccia n. 1 utilizzando i risultati dei dadi.
Occorre ancora chiarire che, sino a che non si siano fatte rientrare le o pedina dal "bar" non è possibile fare alcuna altra mossa.
C) Quanto è affermato al punto e) è tutto da rivedere. I risultati dei dadi devono sempre essere utilizzati separatamente utilizzando la stessa pedina o pedine diverse e tenendo conto della possibilità di utilizzare i singoli risultati in dipendenza delle freccie occupate dall'avversario.
La mossa 7 - 1 è impossibile perchè il 7 non figura in un dado a 6 faccie.
Colgo l'occasione per porgere cordiali saluti.

Alberto Da Pra
Rappresentante per l'Italia della bea

Ringraziamo Alberto Da Pra per la cortese rettifica. Da questo numero la rubrica di Backgammon si avvarrà della collaborazione di un esperto di eccezionale valore, Luigi Villa.

ERRATA CORRIGE

Nel numero di novembre, nella illustrazione della partita di scacchi di Marostica la prima mossa deve essere letta: bianco b4; Nero e6.
La quinta mossa (mancante per un errore di tipografia) è: bianco d4; nero Da5+.
Ce ne scusiamo con i lettori.

TWEN STUDIO

FIDELITY ELECTRONICS

LA SFIDA CONTINUA



Sensory Chess Challenger 8
Il primo calcolatore che "sente" le mosse e risponde direttamente sulla scacchiera!

Sensory Chess Challenger apre la IVª generazione dei micro-elaboratori capaci di giocare a scacchi: una generazione di macchine eccezionali per versatilità, sensibilità, potenza logica.
Straordinario e quasi "magico" l'effetto-presenza di questo sofisticato cervello scacchistico: eliminata la tastiera con lettere e numeri, ora la scacchiera è dotata di diodi luminosi e caselle sensibili in grado di registrare istantaneamente i movimenti dei pezzi! La macchina "sente" le vostre mosse, riconosce il pezzo e risponde segnalando con una luce il pezzo che intende muovere e la casa dove intende spostarlo. Il gioco è vivo, reale, la partita immediata come con un giocatore umano.
Ecco le più interessanti caratteristiche del vostro avversario elettronico: ☐ Gioca a 8 livelli, modificabili anche nel corso della partita. ☐ Conosce le aperture classiche: Siciliana, Francese, Ruy Lopez, Gambitto di donna, ecc. ☐ Analizza i problemi e consente di togliere e aggiungere pezzi, giocando sia con il bianco che con il nero. ☐ Costruisce partite sempre diverse, variando le risposte. ☐ Rifiuta mosse irregolari e consente il controllo istantaneo di tutte le posizioni. ☐ Gioca contro se stesso: in qualunque momento potete chiedere alla macchina di mettersi al vostro posto e di rispondere alla sua stessa mossa! ☐ Prezzo al pubblico: lire 270.000. ☐ Funziona anche a pile.

Voice Sensory Chess Challenger 10.



Questo micro-elaboratore rappresenta il modello più sofisticato della nuova generazione: la macchina, oltre a "sentire" le mosse, parla. Una voce elettronica annuncia in inglese le mosse del calcolatore, quelle dell'avversario e le catture di ogni pezzo. Dieci livelli di gioco racchiudono in questo modello il programma scacchistico più avanzato della Fidelity (la Casa che ha vinto l'ultimo Torneo mondiale di scacchi per micro-elaboratori).
Chess Challenger 10 conosce ben 64 aperture da manuale, ed ha in memoria 64 partite celebri fra cui storici incontri di Morphy, Capablanca, Fisher, Spassky, Karpov, ecc.: potrete riviverli, misurando la vostra abilità contro un campione del mondo! La macchina conferma con un punteggio ogni vostra risposta giusta, oppure vi indica la mossa effettivamente giocata dal maestro. ☐ Orologio di gara e possibilità di collegare un'unità stampante. ☐ Prezzo al pubblico: lire 550.000.



Voice Bridge Challenger
Finalmente un micro-elaboratore capace di giocare, e vincere, a bridge!

La macchina, dotata di un nuovissimo programma, è in grado di sviluppare una notevolissima abilità strategica, sia in dichiarazione che nel gioco della carta. Voice Bridge Challenger conosce le principali convenzioni: Stayman, Blackwood, Texas, 2 Fiori Forte, 1 Senza Debole, ecc. e applica un sistema di dichiarazione basato sull'American Standard. Principali caratteristiche: ☐ Gioca indifferentemente da 1 a 4 ruoli: può fare il vostro compagno, può impersonare due avversari, può giocare da sola o permettere a voi di giocare da soli. ☐ Legge le carte che voi stessi mescolate e distribuite. ☐ In attacco elabora un piano e lo esegue come un giocatore umano. ☐ Annuncia in inglese le proprie dichiarazioni. ☐ Prezzo al pubblico: lire 495.000.

Non confondete i prodotti originali Fidelity Elec. con le imitazioni: se non li trovate nei negozi di giochi o elettronica della vostra città chiedete a Selegiochi il nome del rivenditore più vicino

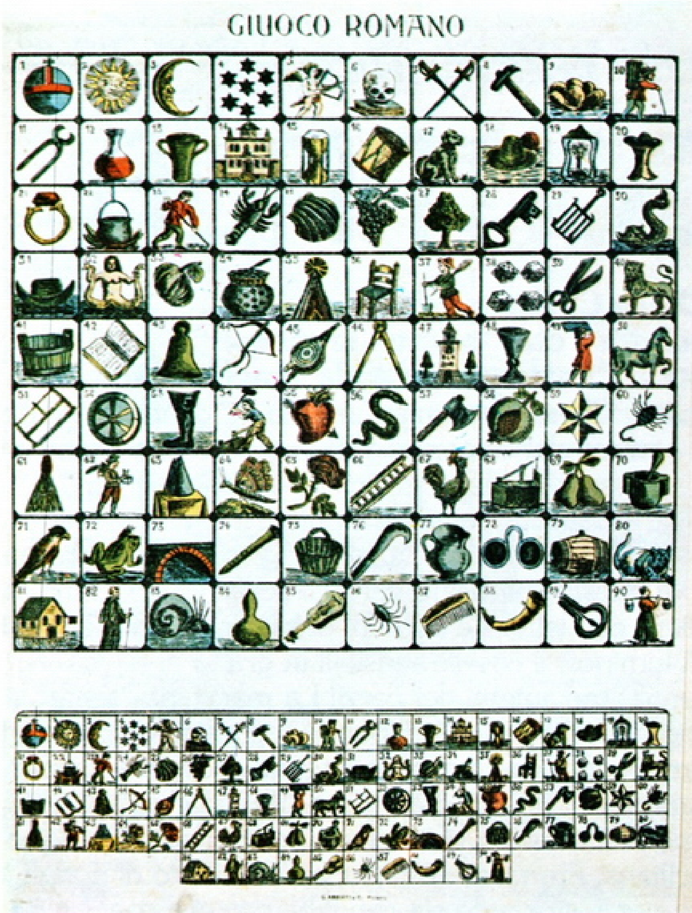
nome via città

PG

Distributore esclusivo

selegiochi

Via Fumagalli, 6 - Milano Tel. 839.0618 - 837.7517





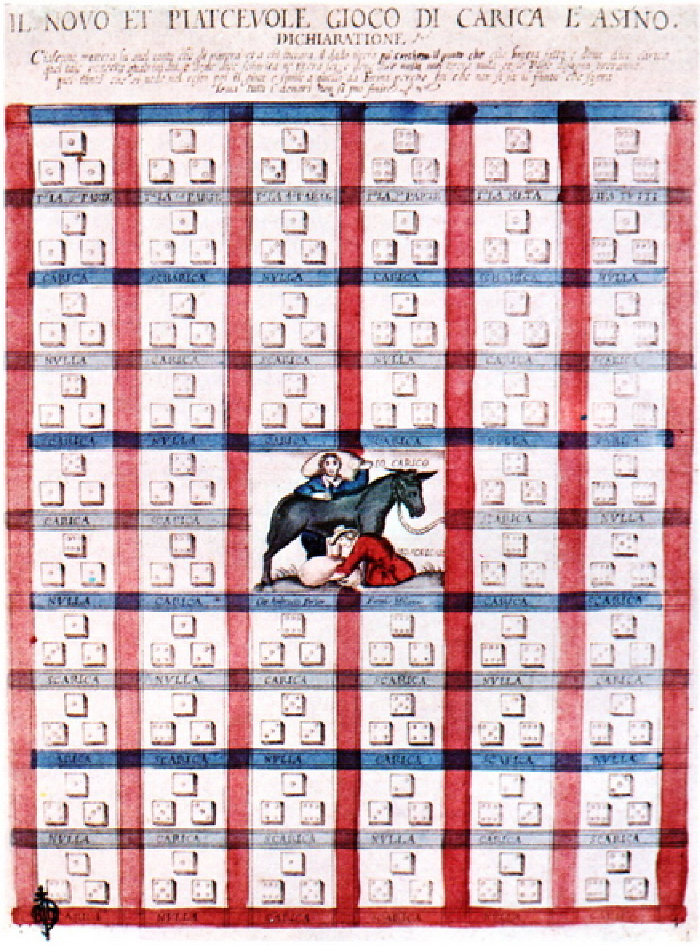
TOMBO

Come evitare, durante il mese di dicembre, di pensare al Natale?
Pare proprio che non sia possibile. Si ha un bel dire, un bel fare spallucce, alla fine ci si ricasca sempre: gli acquisti frenetici degli ultimi giorni, prima che arrivi la data fatidica; una beata regressione all'infanzia; la riunione delle tribù familiari con il pranzo non-stop che lascia intorpiditi per parecchi giorni.
Il Natale, insomma, ha le sue esigenze.
E nel rito natalizio, i giochi occupano un posto di primo piano, sono tra gli elementi portanti della liturgia. O almeno, lo erano.
Oggi, forse, le cose sono cambiate, non lo sappiamo. Non siamo in grado di dire se, una volta sparecchiata la tavola, ci si ritrovi ancora tutti davanti alle cartelle della tombola, al tabellone del gioco dell'oca, al mazzo di "mercante in fiera", "come si faceva una volta".
Probabilmente, le tombole sono andate a finire in soffitta, le carte illustrate di "mercante in fiera" sono riposte da tempo nel cassetto dove non si fruga mai.
Non potevamo, comunque, esimerci dal rivisitare i giochi tradizionali del Natale: magari il recupero delle "vecchie ricette di un tempo", assieme ai biscotti della nonna, comprenderà anche la tombola, magari c'è addirittura (sembra impossibile, ma si vengono a scoprire tante di quelle cose strane!) chi non ci ha mai giocato. Comunque sia, sono giochi che semel in anno fa piacere riscoprire, o addirittura scoprire.

La tombola

Il destino della tombola assomiglia molto a quello delle fiabe, delle filastrocche, di certi libri che, nati per gli adulti, quando non sono serviti più (o quando gli adulti li hanno rifiutati) sono passati, come un abito smesso, ai bambini.
E in effetti, nell'oleografia natalizia, non c'è niente di più pacioso e sonnolento della tombola: il banchiere, quasi sempre un anziano, che legge, tra il sonno e la veglia, i numeri estratti dal sacchetto; le poste simboliche, inconsistenti, pagate a ogni terno, quaterna, cinquina e a ogni casella riempita...
In originale, la tombola era un gioco d'azzardo tra i più popolari e malfamati, senz'altro tra i perseguitati dalla legge.

Come nasce la tombola? Di sicuro, si sa soltanto che vede la luce nel nostro paese. Per il resto, non c'è accordo né per il luogo né per la data. Alcuni propendono per Napoli, e fanno datare il gioco agli inizi del '700. Qualcuno (la Clidiere, per esempio) lo fa datare a due secoli prima, facendone risalire l'introduzione in Francia a Francesco I.
In genere, quanto al luogo di origine, i più propendono per Genova, patria anche di altri giochi d'azzardo come la cavagnola, e attribuiscono la paternità della tombola al patrizio genovese Benedetto Gentile.
Comunque sia, è nel '700 che la tombola conosce il vero "boom", diventando uno dei giochi d'azzardo alla moda e incappando nelle ire dei censori della Serenissima.
"In quei casini (S. Benedetto, S. Cassan e S. Samuele, ndr) è stato di recente introdotto certo gioco, chiamato la Tombola, gioco d'Invito e d'azzardo, e perciò contrario alla legge del Maggior Consiglio, 1774, 24 novembre" si legge nei verbali degli Inquisitori di Stato della Repubblica veneta (fascicolo B. 539, 1779, 23 dicembre).
Certo, a Venezia, il gioco doveva aver preso particolarmente piede, se si presta fede a quanto scrive un autore dei primi del '900, Giovanni Dolcetti, nel suo "Le bische e il gioco d'azzardo a Venezia (1172-1807)" pubblicato nel 1904.
"E quante occhiate furtive", scrive il Dolcetti, "quanti sospiri soffocati e piccanti barzellette non originarono i giuochi, ideati sull'esempio del pubblico Lotto di Roma, Genova, Napoli e Venezia, dell'*Oca*, del *Biribis*, della *Cavagnola*, e della *Tombola*? la quale, poco dopo alla proibizione generale dei giuochi d'azzardo, fece la sua comparsa nei celebri Casini di S. Beneto, S. Cassan e S. Samuele e dai ritrovi privati, dalle famiglie borghesi in





LA & C.

breve varcò la soglia delle bettole e dei caffè.
Ogni sera, quando le chiese si vuotavano dei fedeli e gli artigiani smettevano i consueti lavori, un mezzo centinaio di persone, uscite d'ogni dove, si recava nei vasti cameroni di un caffè in *Casselleria* per giuocare alla Tombola.
Quel giuoco era regolato con ogni attenzione da cinque appositi *impiegati*; uno di costoro riscuoteva dai giocatori *due soldi* per cartella, *Giuseppe Magali*, che aveva la voce stentorea, *stridava le Balle* a capo di una lunghissima tavola, i fratelli *Bastian* e *Pietro Chiavassi* facevano *li scontri alle cartelle*; ed il quinto addetto consegnava il denaro ai vincitori (Inq. di St. B 1138, F. 912, 1785, 9 settembre)".
La stretta delle autorità veneziane sui giochi d'azzardo, però, derivava da una situazione di malcostume dilagante: a quanto racconta il Dolcetti, nelle strade c'erano costantemente crocchi di persone che molestavano i passanti e scommettevano su tutto: sui nomi degli eletti al Maggior Consiglio, se il figlio di una donna incinta sarebbe stato maschio o femmina, e così via.
Finito il periodo dei furori settecenteschi, superata da giochi più complessi, la tombola si trasforma in gioco di famiglia.
Come si gioca lo sapete tutti: cartellone di 90 caselle, il sacchetto con le pedine, le cartelle dei giocatori di 27 caselle e con soli 15 numeri (12 caselle infatti sono vuote).
Il banchiere estrae i numeri e li annuncia, dopo che i giocatori avranno formato il montepremi che andrà così ripartito: un terzo per chi fa la prima cinquina, i due terzi per chi fa tombola.
Forse, per evitare eccessive monotonie, sarà meglio giocare alla tombola francese, una variante introdotta da Luigi XVI.
Si fa così: le cartelle vengono pagate il doppio o il triplo del normale, in modo da aver un montepremi più ricco. Invece di pagare solo cinquina e tombola, in questa variante "reale" si pagano anche (i giocatori si accorderanno sulle cifre) il primo numero estratto, il primo ambo, il primo terno, la prima quaterna, la prima cinquina, la seconda cinquina, la prima tombola e la seconda tombola.
Se, malgrado questa variante, la tombola non fa per voi, potete provare con dei giochi affini, che hanno però l'indubbio vantaggio di essere più veloci e rischiosi.

Il gioco della barca

Sull'origine di questo gioco, non siamo in grado di dire niente. Sappiamo soltanto che alla Civica raccolta stampe Bertarelli di Milano esistono splendidi tabelloni del gioco, (e di giochi affini, come quello "della luna"), e che bei fogli di gioco vengono ancora prodotti da qualche artigiano.
Quanto al gioco, svelto e d'azzardo com'è, si può senz'altro raccomandarlo.
Queste le regole: si gioca con 2 dadi, su un tabellone di 12 caselle numerate.
Chi fa 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11 mette una moneta nella casella corrispondente; se in una di queste c'è già una moneta, la prende.
Chi fa 2 prende tutte le monete che si trovano nelle caselle 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11.
Chi fa 7 mette sempre una moneta sulla barca.
Chi fa 12 ritira tutto e vince la partita.

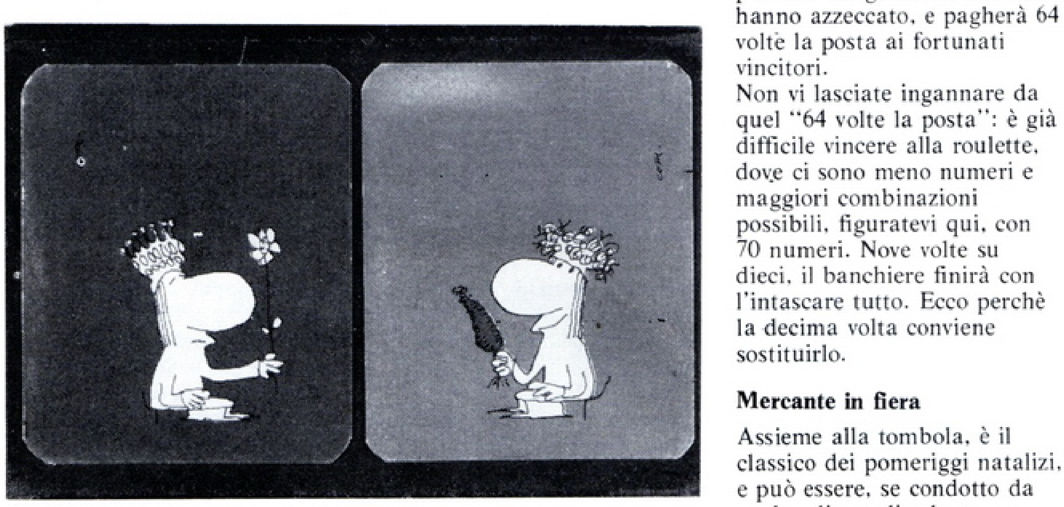
La cavagnola

Altro gioco italiano esportato in Francia. Gioco genovese, per la precisione, attorno a cui gli specialisti non riescono a mettersi d'accordo neppure per quanto concerne l'etimologia: c'è chi dice che il nome derivi dal ligure "cavajola" (tovagliolo) e chi più banalmente propende per "cavagno", paniere. Mah!
Di certo si sa che Voltaire lo ebbe cordialmente in antipatia, come risulta da una sua quartina:

"On croirat que le jeu console
Mais l'ennui vient a pas [comptés
A la table d'un cavagnole
S'asseoir entre deux [Majestes".

La cavagnola, comunque, secondo gli storici francesi, era un gioco aristocratico, mentre il biribisso era praticato prevalentemente dalle classi povere.





La cavagnola, a differenza del biribisso, si gioca su cartelle separate: una cartella per ogni giocatore, con cinque caselle numerate, appunto, dall'1 al 5.
Anche il sacchetto contiene cinque palline, e ogni giocatore a turno ne pesca una. Chi non pesca il numero della casella su cui ha puntato abbandona il gioco, e il montepremi viene diviso tra quelli che hanno pescato la pallina giusta. Come si vede, c'è di che dare ragione a Voltaire.

La hoca

Funziona sullo stesso modello del biribisso, solo che qui le caselle sono molte meno. Forse perchè è il gioco d'azzardo, tra i tanti della prolifica famiglia della tombola, più funzionale ed emozionante, è stato anche quello che in Italia e in Francia ha riscosso, per lungo tempo, il maggior successo e su cui maggiormente sono caduti i fulmini delle autorità spirituali e temporali.

Introdotto in Francia dal cardinal Mazzarino (ve lo ricordate, in *Vent'anni dopo* di Dumas? Era quello spilorcio che lesinava la lira al povero d'Artagnan), il gioco acquistò una tale popolarità che papa Urbano VIII decise di debellarlo scomunicando coloro che lo giocavano e i locali che lo permettevano...

A ruota del papa si mosse, con pene severissime, anche il parlamento francese, tanto che ai tempi di Voltaire (il quale, così come detestava la cavagnola, altrettanto adorava l'hoca, che definì "seduttore del cuore degli uomini") il gioco era ancora clandestino.

In questo gioco, conviene disegnare un tabellone con i numeri da 1 a 30. Si punta sulla casella prescelta e il banchiere pesca dal sacchetto il numero. Il giocatore che ha fatto la puntata giusta guadagnerà 28 volte la posta, mentre chi ha sbagliato lascerà che il suo denaro vada a finire nelle mani del banchiere.

Il biribisso

In questo gioco, anch'esso italiano ma presto acclimatato in Francia (dove fu messo al bando nel 1837), si usano solo le prime 70 caselle del cartellone della tombola, e le corrispondenti pedine del sacchetto. Il banchiere, che estrae i numeri e li annuncia, deve essere sostituito ogni dieci estrazioni, e adesso vedremo perchè.
Prima che il banchiere peschi il numero, i giocatori faranno le loro puntate, posando le monete o le fiches sulla casella che preferiscono.
A numero estratto, il banchiere ritirerà le somme puntate dai giocatori che non hanno azzeccato, e pagherà 64 volte la posta ai fortunati vincitori.
Non vi lasciate ingannare da quel "64 volte la posta": è già difficile vincere alla roulette, dove ci sono meno numeri e maggiori combinazioni possibili, figuratevi qui, con 70 numeri. Nove volte su dieci, il banchiere finirà con l'intascare tutto. Ecco perchè la decima volta conviene sostituirlo.

Mercante in fiera

Assieme alla tombola, è il classico dei pomeriggi natalizi, e può essere, se condotto da un banditore di talento, un gioco molto vivace.
Si gioca con due mazzi di 32 o di 40 carte, che devono avere il dorso diverso.
Le regole del gioco semplice sono queste: ciascun giocatore mette nel piatto la posta stabilita. Uno di essi viene nominato banditore, prende un mazzo e depone un certo numero di carte (una per giocatore, possibilmente), coperte, sul tavolo.
Su ciascuna di esse, poi, depone una parte del montepremi, a suo piacere.
Un altro giocatore, allora, prende l'altro mazzo, lo mescola e distribuisce le carte fino a esaurimento.
A questo punto, il banditore scopre a una a una le carte rimaste nel primo mazzo, annunciandole ad alta voce. Chi di volta in volta ha in mano le carte corrispondenti, le consegna al banco.
Esaurite le carte, i giocatori a cui sono rimaste in mano le carte vincono le somme deposte sulle carte corrispondenti, coperte.
Fin qui, tutto normale, e anche un pochino meccanico. Mercante in fiera cambia completamente fisionomia, però, se i giocatori decidiono di improvvisare, di recitare. Di fare la fiera per davvero.
In una stupenda edizione del gioco (si chiamava "Le carte in fiera", le carte erano disegnate da Copi, le aveva pubblicate la Milano Libri) che dovreste cercare a tutti i costi di procurarvi, si trova un regolamento particolarmente brioso, che riproduciamo.
"E' un'asta. Possono giocare tutti e ci vuole un simpatico battitore d'asta. Il battitore distribuisce gratuitamente una carta a cascun giocatore. Poi comincia l'asta, cioè l'offerta di una o più carte per volta a un certo prezzo (in gettoni). Bisogna essere abili a illustrare le carte, descriverne i pregi e le virtù nascoste, il "valore aggiunto". Si possono offrire lotti di carte scoperte o coperte, dipende sempre dalla fantasia del o dei battitori.
Distribuite e vendute tutte le quaranta carte del primo mazzo, comincia la lettura delle carte del secondo mazzo. Una per volta, con molta suspence. I possessori delle carte "lette" le copriranno o le getteranno sul tavolo. Esse non hanno più alcun valore.
Ah, prima, finita la distribuzione delle carte del primo mazzo, se ne fanno scegliere tre da uno dei presenti di maggior garbo e provata onestà e si posano coperte sul tavolo. Il totale dei gettoni incassati dal battitore costituisce il monte premi che verrà suddiviso fra le tre carte coperte, a scelta, come primo, secondo, terzo premio.
Dunque le carte "lette" non valgono più niente. Siamo a metà gioco. Le carte rimaste in possesso dei giocatori hanno acquistato valore.
Conviene fermare ogni tanto il gioco per permettere scambi o vendite di carte ancora valide.
... Si va avanti, le ultime tre carte rimaste vincono".
Come si vede, le regole del gioco "semplice" sono state ribaltate: ci sembra che *questo* mercante in fiera (fatelo con uno dei tanti mazzi appositi che ci sono in giro, se non trovate quello disegnato da Copi) sia il più adatto a vivacizzare un pomeriggio di Natale.



Abbonamento con libro omaggio

Dodici numeri ventisettimila lire e la possibilità di sciegliere tra cinque interessanti libri di giochi:

— Clidiere
"Il manuale dei giochi"
Garzanti

— Ferrari
"Il libro dei rebus"
Mondadori

— Masini
"Le guerre di carta"
Ed. Guida

— De Filippi
"Solitari con le carte"
Mursia

— Ault
"Il libro del Master Mind"
Mursia

Per abbonarti usa la cartolina a fianco riprodotta.



L'abbonamento a Pergioco è anche un regalo

Pergioco ti offre la possibilità di fare un abbonamento-dono comunicandolo alle persone interessate tramite una cartolina che verrà inviata non appena ricevuto la tua richiesta. L'abbonamento-dono costa venticinquemila lire. Abbinandolo al tuo puoi inoltre usufruire senza nessun aggravio di spesa dell'offerta del libro omaggio. Per abbonarti usa la cartolina a fianco riprodotta.

Abbonamento a prezzo scontato

Venticinquemila lire per dodici numeri, due cioè sono gratuiti.
Per abbonarti usa la cartolina a fianco riprodotta.

ABBONAT'YOU

ABBONAMENTO DONO

Desidero sottoscrivere un abbonamento a Pergioco per le persone sottoindicate, che vi prego informare del mio dono.

L'abbonamento è destinato a

Nome e cognome . . . .
Via . . . .
c.a.p. . . . . Città. . . . . (Pv.) . . . . .

Nome e cognome . . . .
Via . . . .
c.a.p. . . . . Città . . . . (Pv.) . . . . .

L'abbonamento è offerto da

Nome e cognome . . . .
Via . . . .
c.a.p. . . . . Città . . . . (Pv.) . . . . .

Desidero sottoscrivere un abbonamento che decorra dal mese di. . . . .

☐ Allego importo o assegno bancario
☐ Invio vaglia postale
☐ Versamento in C.C.P. 14463202

Abbonamento dono a Pergioco
12 numeri L. 25.000 per abbonamento

ABBONAMENTO DONO ABBINATO AD ABBONAMENTO ORDINARIO

Desidero sottoscrivere un abbonamento personale ed un abbonamento dono a Pergioco per la persona sottoindicata che vi prego informare del mio dono

L'abbonamento è destinato a

Nome e cognome . . . .
Via . . . .
c.a.p. . . . . Città . . . . (Pv.) . . . . . .

L'abbonamento è offerto da

Nome e cognome . . . .
Via . . . .
c.a.p. . . . . . . Città . . . . (Pv.) . . . . . .

il libro da me scelto è il seguente . . . .
. . . .

☐ Allego importo o assegno bancario
☐ Invio vaglia postale
☐ Versamento in C.C.P. 14463202

Abbonamento dono più abbonamento con omaggio a Pergioco
12 numeri L. 50.000

ABBONAMENTO ORDINARIO

Desidero sottoscrivere un abbonamento a Pergioco con decorrenza dal mese di . . . .
. . . .

☐ Allego importo o assegno bancario
☐ Invio vaglia postale
☐ Versamento in C.C.P. 14463202

Abbonamento ordinario a Pergioco
12 numeri L. 25.000

ABBONAMENTO CON OMAGGIO

Desidero sottoscrivere un abbonamento a Pergioco con decorrenza dal mese di . . . .
. . . .

il libro da me scelto è il seguente . . . .
. . . .

☐ Allego importo o assegno bancario
☐ Invio vaglia postale
☐ Versamento in C.C.P. 14463202

Abbonamento con omaggio a Pergioco
12 numeri L. 27.000

CHI, COME, DOVE, QUANDO, PERCHE'

IL BRIDGE

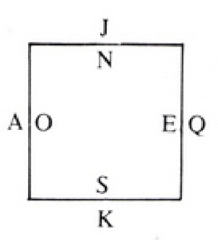
Dallo scorso numero, come i lettori avranno notato, *Pergioco* ospita una rubrica fissa dedicata al bridge. Numerosi lettori ci hanno scritto, sollecitando la presenza di una parte didattica. "Sarei felice di vedere — ha scritto Sandro Fedeli di Pistoia — una sezione propedeutica, dedicata a quelli come me che vorrebbero accostarsi al bridge ma non ne conoscono le regole".
Cercheremo di soddisfare questa richiesta dando un'idea generale del gioco e delle sue regole.
Chi vuole imparare a giocare a bridge non troverà, qui, tutto quello che gli necessita, ma potrà rendersi conto di come funziona e decidere, se la materia gli interessa, di approfondirla. A giocare veramente (e a fare buon uso della ricca letteratura bridgistica) imparerà soltanto con la pratica.

Che cos'è il bridge

Il bridge si gioca con un normale mazzo di carte francesi (52 carte), che vengono distribuite ad una ad una in senso orario.
Finita la distribuzione, i quattro giocatori avranno tredici carte per ciascuno, che costituiscono la "mano".
È consigliabile che ogni giocatore divida secondo i colori (fiori, quadri, cuori e picche) le proprie tredici carte, e le disponga in ordine decrescente (A K Q J 10......4 3 2).
Nel bridge, infatti, la carta più alta è l'asso, la più bassa il due. Il bridge è un gioco di coppie: due giocatori giocano contro altri due. Nel linguaggio bridgistico, la coppia si chiama "linea". Convenzionalmente, soprattutto nel bridge agonistico, le due linee vengono denominate Nord-Sud ed Est-Ovest.

La presa o Levée

Il bridge è un gioco di prese. La presa o levée è costituita dalle quattro carte giocate a turno dai giocatori, ed è vinta da chi ha giocato la carta più alta.



In questo caso, Nord gioca il J di picche. Est supera con Q, Sud supera con il K, Ovest supera con A. Ovest, quindi, vince la presa e dovrà fare l'uscita successiva.
Ciascun giocatore ha l'obbligo di rispondere nel colore di uscita. Se non possiede alcuna carta di quel colore, potrà giocare una carta di un altro colore (scarto). In questo caso, però, non vincerà la presa.
La gerarchia delle carte, infatti, si sviluppa ed ha valore soltanto nell'ambito del colore.

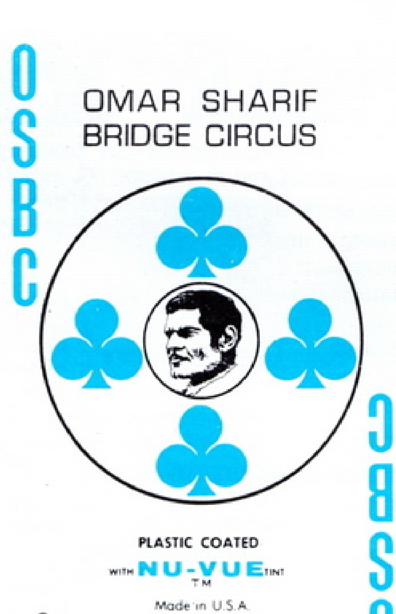
Le fasi del bridge

Il gioco del bridge si sviluppa in due fasi: la "dichiarazione" (prima fase) e il gioco della carta (seconda fase).
Tramite la dichiarazione o licitazione, i giocatori si scambiano delle informazioni sulle proprie carte, e in base a queste ipotizzano un certo numero di prese, che dovranno poi realizzare attraverso il gioco della carta.
Ogni dichiarazione deve superare la precedente, e può superarla o per rango del colore, o per numero di prese. Ciò è necessario perchè nel bridge esiste una gerarchia dei colori che è, in ordine crescente: fiori, quadri, cuori e picche.
Per superare la dichiarazione di 1 fiori, sarà sufficiente dichiarare 1 quadri, 1 cuori, 1 picche.
Per superare, invece, la dichiarazione di 1 picche, si dovrà effettuare una dichiarazione di livello 2.
La dichiarazione avrà termine quando, su una licita di un giocatore, gli altri passeranno. La dichiarazione finale costituisce, quindi, il contratto che dovrà essere realizzato mediante il gioco della carta.
Bisogna tener presente che sei prese sono obbligatorie, e dovranno quindi essere sommate a quelle dichiarate: se Nord ha dichiarato 3 picche dovrà, per mantenere il contratto, effettuare nove prese (3 dichiarate, più 6 obbligatorie).
Il mancato adempimento del contratto dichiarato determina una penalità; ogni giocatore, quindi, dovrà cercare di dichiarare quel numero di prese che il valore delle proprie carte gli consente.
Tanto più una dichiarazione (previsione) è buona, tanto più coinciderà con le prese fatte.

L'atout

Abbiamo visto che, nel bridge, la gerarchia delle carte si sviluppa nell'ambito del colore; ciò avviene quando si gioca senza un colore che prevalga su tutti gli altri.
Nella fase dichiarativa, infatti, una coppia può scegliere un colore dominante, che è appunto l'atout.
Se la linea Nord-Sud dichiara il contratto di 4 cuori, dovrà fare almeno 10 prese pre mantenere l'impegno, e le cuori saranno il colore dominante.

Le carte riprodotte in queste pagine provengono dalla collezione privata del dott. Carlo Eugenio Santelia.





A sinistra: Omar Sharif con il suo bridge Circus composto da fuori classe come Garozzo-Belladonna-Jallouse-Delmouly inizia lo shows bridge sfidando le più forti squdre del mondo.
A destra: anni '60, è il momento magico italiano. Il favoloso Bue Team detta legge.

Invicta
quella del



MASTER MIND®
presenta

Vagabondo è un gioco per due o più persone. Giocando in due tu avrai i pezzi di un colore, il tuo avversario gli altri. Ogni pezzo vale il numero dei quadri di cui è composto. Chi inizia "cala" un pezzo sul tavoliere e totalizza il valore del suo pezzo. "Cala" quindi l'avversario ponendo un suo pezzo a contatto con il precedente: il punteggio é la somma del valore dei due. Il gioco continua, ed ogni giocatore, a turno, cercherà di acquisire il massimo dei punti "calando" a contatto di quanti più pezzi possibile, sfruttando le posizioni migliori.

Ad esaurimento dei 36 pezzi risulta vincitore il giocatore con il maggior punteggio.

Vagabondo
"colpo d'occhio e calcolo"

Puoi accostare il tuo pezzo a quello del tuo avversario, su tanti lati: ma, attenzione, fra tutti, c'è quello che ti fa guadagnare tanti, tanti punti in più.

A te, ogni volta, l'abilità di vederlo.



INVICTA GIOCHI
"abilità & logica"

Vagabondo:
Colpo d'occhio
e calcolo.
Lire 12.000

C&G

Ciò vuole dire che in fase di gioco un giocatore che non può rispondere nel colore può vincere la presa anche con una carta più piccola, purchè si tratti di un atout.
Mettiamo, per esempio, che l'atout stabilito sia fiori. In questo caso: Nord gioca J di picche, Ovest supera con la Q, Sud supera con l'A, Est se non possiede alcuna carta di picche potrà vincere 1 presa anche con il 2 di fiori (taglio).
L'atout viene stabilito in fase dichiarativa dai quattro giocatori, ed è quindi evidente che ognuno cercherà di scegliere l'atout in base alle carte che possiede di ciascun colore.
A volte, la mancanza di un numero sufficiente di carte di un certo colore fa sì che una coppia abbia convenienza a giocare senza un colore dominante. In questo caso il gioco viene definito "senza atout" e, nelle notazioni, si scrive con le due iniziali (S.A.).
Il S.A. fa parte della dichiarazione come qualsiasi altro colore, e gerarchicamente è il più alto di tutti.

il gioco della carta

Finita la dichiarazione, la coppia che ha vinto l'asta dichiarativa dovrà, tramite il gioco della carta, realizzare il proprio contratto (gioco del dichiarante); la coppia avversaria dovrà, viceversa, cercare di impedirne la realizzazione (gioco della difesa o controgioco).
Il giocante della coppia che ha vinto l'asta sarà colui che per primo ha dichiarato il colore o S.A. che costituisce il contratto finale.
L'uscita iniziale (attacco) verrà effettuata dal giocatore alla sinistra del giocante.
Subito dopo l'uscita iniziale, il compagno del giocante, che prende il nome di "morto", scoprirà le proprie carte, le quali resteranno visibili a tutti per l'intera durata del gioco.

Il rubber

Una partita di bridge (detta "rubber") si divide in due mezze partite (manches) e termina quando una delle due coppie riesce a conseguire le due manches.
La manche è vinta dalla coppia che per prima riesce a segnare al proprio attivo almeno cento punti.
Non valgono, ai fini della manche, i punti ottenuti perchè gli avversari non hanno mantenuto il loro contratto o i punti delle prese fatte ma non dichiarate.
Per poter realizzare i 100 punti della manche bisogna premettere che:
— ogni presa dichiarata e fatta a fiori/quadri vale *20 punti;*
— ogni presa dichiarata e fatta a cuori/picche vale *30 punti*;
— la prima presa dichiarata e fatta a S.A. vale *40 punti*;
— le successive prese dichiarate e fatte a S.A. valgono *30 punti*.
Ne consegue che, per realizzare la manche a fiori o quadri, bisognerà dichiararne almeno cinque (= *100 punti*), mentre a cuori o picche serviranno almeno quattro prese (= *120 punti*) e a S. A. basterà dichiararne tre (*40+30 +30 = 100 Punti*).
La manche può essere raggiunta anche in più smazzate. Ad esempio, se la linea Nord-Sud, in una prima smazzata, ha dichiarato e fatto 2 picche (= *60 punti*), nella successiva, per conseguire la manche, sarà sufficiente che dichiari e faccia 2 fiori o 2 quadri o 1 senza atout.
La linea che ha vinto la prima manche è "in zona" (in seconda); basterà che faccia un'altra manche, e avrà vinto la partita. La chiusura della partita assegna un premio che varia a seconda che gli avversari siano in prima o in zona e che, unito al resto dei punti totalizzati durante il "rubber" meno quelli degli avversari, determina la vincita.
(Si veda, in proposito, l'esempio fornito al diagramma 2.)

Le origini

Di bridge si inizia a parlare soltanto verso la fine del secolo, mentre il gioco attuale (il contract-bridge) viene giocato per la prima volta nel 1925 e inizia a venire codificato nel 1930.
Prima, che cosa c'è? Nel '700 si gioca a "whist" e a "boston". Sono giochi che godono di vasta popolarità e su cui si scrivono, sino alla fine del secolo scorso, eccellenti trattati.
*Poi arrivano le modifiche. La prima viene introdotta dal "biritch" (o "whist russo"), con l'*atout *libero oppure addirittura con il gioco* senza atout *(prima, si voltava l'ultima carta del mazzo che diveniva, automaticamente, il seme).*
Con il "biritch", subisce notevoli variazioni anche il punteggio delle partite e, nelle dichiarazioni, si introduce il diritto degli avversari a opporsi al contratto scelto dal mazziere.
Nascono così il contro *e il* surcontro, *che possono essere raddoppiati sino a 100 punti per ogni presa.*
L'ulteriore passo in avanti avviene agli inizi del secolo per opera di tre funzionari del **British Civil Service** *di stanza in India. Privi di un quarto con cui disputare la partita, inventano l'"auction bridge", vale a dire il "bridge all'asta".*
*Fanno in questo modo: mettono le carte del morto in tavola, scoperte, e facendo diventare (per il momento) individuale un gioco che tradizionalmente si era sempre fatto in coppia, bandiscono un'asta per conquistarsi il diritto di scegliere l'*atout *e di giocare in società con un compagno immaginario.*
*Secondo gli storici del bridge, la lotta al coltello per far prevalere l'*atout *preferito ha come risultato di affinare le tecniche dichiarative. Dall'India, il gioco si diffonde in Europa pochi anni dopo (ne dà notizia per la prima volta il* Times di Londra, *il 16 gennaio 1916), per poi conquistare, verso il 1910, anche l'America.*
L'"auction bridge" tiene banco sino agli anni Trenta: della sua diffusione in quell'epoca testimoniano anche una rivista (The Auction Bridge Magazine) *e la creazione, nel 1926, di una federazione in America.*
Il "contract-bridge" viene giocato per la prima volta, nel 1925, durante una crociera di miliardari. È uno di questi, Harold S. Vanderbilt, a diffonderlo tra gli appassionati di New York. Le regole definitive, tuttora in vigore (tranne qualche variante per le prese in meno contrate in prima manche*), le elabora nel 1927 il* whist club.
Nel 1929, il "contract" afferma in maniera definitiva: Ely Culbertson, la fondatrice del bridge moderno, arriva a Londra alla guida della rappresentativa statunitense, sconfiggendo con 5.000 punti circa di vantaggio le tre squadre selezionate dagli inglesi.





A sinistra: negli anni '30, grazie al contributo di Ely Josephine Culbertson vengono fissate le regole e le leggi del Contract Bridge.
A destra: Charles H. Goren, considerato il più grande teorico americano, completa l'opera dei Culbertson.

La dichiarazione e realizzazione del *piccolo slam* (12 prese) o del *grande slam* (13 prese) assegna un premio aggiuntivo che varia a seconda che si sia in prima o in zona.

		Punti N-S	Punti E-O
1) N-S 4 Cuori - 1 2) E-0 3 S.A. dich. e fatte (prima manche) 3) E-O 2 S.A. dich. e fatte 4) E-O 1 S.A. - 2 5) E-O 2 Quadri dich. e fatte (seconda manche = rubber) Premio partita.	ONORI	200	50
	PRESE		100 70 40 700

I valori di una mano

Il bridge è un gioco di prese: è quindi evidente che le carte alte hanno un maggior valore. Per praticità e convenzione alle carte alte, che si chiamano "onori", è stato assegnato un determinato punteggio:

— Asso (A) = 4 punti
— Re (K) = 3 punti
— Donna (Q) = 2 punti
— Fante (J) = 1 punto.

Sommando il punteggio dei vari onori di una mano, si ottiene il valore della mano stessa.
Sommando i propri punti a quelli del compagno, si ha la forza complessiva di una linea in una smazzata.
I punti a disposizione sono 40, ed è logico che la linea che possiede più punti abbia la possibilità di realizzare un maggior numero di levée.
Il conteggio dei punti è molto importante: in base a questo infatti si stabiliscono:
a) i limiti entro i quali un giocatore può aprire la dichiarazione (apertura);
b) i limiti entro i quali il compagno di chi effettua l'apertura può proseguire la licitazione (risposta);
c) i limiti entro i quali un giocatore può inserirsi nella licitazione dopo un'apertura avversaria (intervento).

Le combinazioni di una mano

A parte il valore di una mano dato dai punti-onori, le tredici carte di ogni giocatore possono dar luogo a varie combinazioni.
Il colore. Per colore si intendono almeno quattro carte dello stesso gruppo o seme. È evidente quindi che una mano può contenere un solo colore (xxxx, xxx, xxx, xxx) o addirittura tre colori (xxxx, xxxx, xxxx, x).
Un colore è considerato franco quando è composto da tutte carte franche (AKQJ) o quando queste sono affrancabili senza sacrificio (AKQJ2): il 2 è considerata carta franca, poichè le rimanenti carte del colore cadranno sotto AKQJ.
La sequenza. È un insieme di carte, almeno tre, consecutive. Esempio: AKQ, KQJ10, QJ109, J1098.
Il fermo. È costituito da una presa nel colore dell'avversario. Esempio: A; Kx; Qxx; Jxxx.
Il doubleton. È chiamata così la situazione di gioco in cui si hanno due sole carte di un colore.
Il singleton. È quando si ha una sola carta di un colore (singolo).
La chicane. È chiamata così, invece, la situazione di gioco in cui non si ha nessuna carta di un colore.
La fourche. È la combinazione di due carte dello stesso colore con la carta intermedia mancante. Esempio: AQ, KJ, Q10.

La dichiarazione

Abbiamo visto che il bridge è un gioco fondato essenzialmente sull'impegno da parte di un giocatore (di una coppia) di fare un determinato numero di prese, non inferiore a sette e, ovviamente, non superiore a tredici.
L'impegno viene preso nella fase dichiarativa e deve essere realizzato nella fase di gioco.
Se il numero di prese realizzate è superiore a quelle dichiarate, le prese in più non varranno ai fini della manche; se una coppia in fase di gioco realizza 10 levée con atout cuori, ma in fase licitativa ha dichiarato soltanto 3 cuori (nove levée), pur segnando i punti delle levée fatte (120), non avrà conseguito la manche.
Viceversa, se il numero delle levée realizzate è inferiore a quelle dichiarate, la coppia subisce una penalità; se una linea dichiara il contratto di 5 fiori, ma realizza soltanto 9 levée (due in meno di quelle dichiarate), avrà una penalità che gli deriva dal fatto di essere andato sotto di due (due "down").
La dichiarazione non è lasciata, quindi, al capriccio del singolo giocatore, ma deve basarsi su regole ben precise che riguardano la forza in onori (A, K, Q, J) e in distribuzione ("colore lungo") delle proprie carte.
I quattro giocatori si scambiano le informazioni tramite frasi convenzionali:
a) *passo* - Il giocatore che passa non dispone di valori che gli consentano di impegnarsi a fare un certo numero di prese. Chi passa per un giro licitativo, può dichiarare in quelli successivi.
b) *dichiarazione di colore o S.A.* - Significa che il giocatore si impegna a realizzare le prese che ha dichiarato più sei obbligatorie.

Bisogna tenere presente però che inizialmente una dichiarazione non costituisce quasi mai il contratto finale, ma generalmente serve ad indicare al compagno che si hanno dei valori (punti) ed un determinato colore. Le prime dichiarazioni servono quindi a stabilire, considerando l'insieme delle due mani, qual è il colore più lungo da scegliere come atout e quale la forza complessiva della coppia, in modo da dichiarare il giusto numero di prese (contratto parziale, di manche, di slam).
c) *contro* - È una dichiarazione che il giocatore effettua quando ritiene che l'avversario non possa mantenere il contratto dichiarato. Il contro raddoppia il punteggio.
d) *surcontro* - Questa dichiarazione presuppone il contro e viene effettuata da chi ritiene di poter mantenere l'impegno. Il surcontro quadruplica il punteggio.

POSITIVI

Ogni presa dichiarata e fatta a Fiori/Quadri	20 punti
Ogni presa dichiarata e fatta a Cuori/Picche	30 punti
La prima presa dichiarata e fatta a S.A.	40 punti
Le successive prese dichiarate e fatte a S.A.	30 punti

TUTTI QUESTI VALORI VENGONO RADDOPPIATI SE SONO STATI CONTRATI, QUADRUPLICATI SE SONO STATI SURCONTRATI

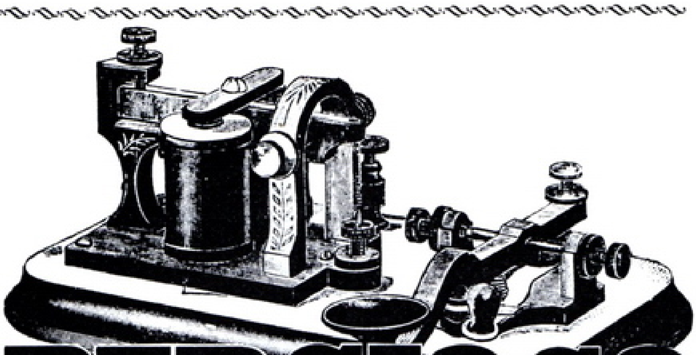
Premio partita con avversari in prima	700 punti
Premio partita con avversari in zona	500 punti
Premio per piccolo slam in prima	500 punti
Premio per piccolo slam in zona	750 punti
Premio per grande slam in prima	1000 punti
Premio per grande slam in zona	1500 punti
Quattro onori (AKQJ10) in una mano ad atout	100 punti
Cinque onori in una mano ad atout	150 punti
Quattro assi in una mano a Senza Atout	150 punti
Premio per parziale contrato e mantenuto	50 punti

NEGATIVI

	Non contrata		Contrata		Surcontrata	
	Prima	Zona	Prima	Zona	Prima	Zona
La prima presa in meno	50	100	100	200	200	400
Le successive in meno	50	100	200	300	400	600

ELENCO NEGOZI ADERENTI AL CLUB

PROVERA CARLO
via Piacenza, 2
15100 Alessandria
REGALOBELLO
corso Garibaldi, 123
60100 Ancona
BOBINI VASCO
via L. B. Alberti, 3
52100 Arezzo
CALDARA ANGELO
viale Papa Giovanni XXIII, 49
24100 Bergamo
F.LLI ROSSI
via D'Azeglio, 13/15
40123 Bologna
VIGASIO MARIO
Portici Zanardelli, 3
25100 Brescia
GIOCATTOLI NOVITÀ
IL GRILLO
via Sonnino, 149
9100 Cagliari
RIPOSIO CLELIA
via Roma, 181
15033 Casale Monferrato
MAG. MANTOVANI
GIOCATTOLI
via Plinio, 11
22100 Como
DREONI GIOCATTOLI
via Cavour, 31 R
50129 Firenze
VERGANI VITTORIA
via Manzoni, 9
21013 Gallarate
BABYLAND
via Colombo, 58 R
16124 Genova
E.N.A.R.
viale Monza, 2
20127 Milano
QUADRIGA
c.so Magenta, 2
20121 Milano
GRANDE EMPORIO CAGNONI
c.so Vercelli, 38
20145 Milano
NANO BLEU
c.so Vitt. Emanuele, 15
20121 Milano
GIOCATTOLI NOÈ
via Manzoni, 40
20121 Milano
SCAGLIA E FIGLIO
"MASTRO GEPPETTO"
c.so Matteotti, 14
20121 Milano
INFERNO
via Passerini, 7
20052 Monza
LOMBARDINI BRUNO
via Cavour, 17
43100 Parma



PERGIOCO CLUB

Nasce il Club di Pergioco.
Il suo scopo è quello di riunire i lettori, consentire loro di conoscersi, trovarsi, sviluppare assieme comuni interessi, usufruire di facilitazioni nell'acquisto di giochi, partecipare a incontri e tornei appositamente organizzati per loro.
Al Club di Pergioco sono ammessi di diritto e gratuitamente tutti gli abbonati. I lettori non abbonati devono invece inviare alla redazione il tagliando qui sotto pubblicato, compilandolo a stampatello in ogni sua parte e accompagnandolo con l'importo di lire tremila (anche in francobolli).
I soci del Club di Pergioco riceveranno a stretto giro di posta la tessera di appartenenza. La tessera è personale, ha dodici mesi di validità dalla data di emissione e alla scadenza può essere rinnovata.
Ed ecco i primi vantaggi di appartenenza al Club:
1) Sconto del 10 per cento su tutti i giochi in vendita nei negozi del Gruppo Italiano Dettaglianti Giocattoli (Giraffa). Oltre quaranta punti di vendita in più di venti città italiane sono a vostra disposizione per consigliarvi negli acquisti e farvi risparmiare.
2) Gioco e sci: l'eccezionale possibilità di trascorrere una meravigliosa Settimana Bianca a Livigno ad un prezzo di tutto favore e in compagnia di un animatore del nostro Club. La possibilità di incontrarsi, sciare e, naturalmente, giocare con intelligenza.

CASA MIA
via Appia Nuova, 146
00183 Roma
NOZZOLI
via Magna Grecia 27/31
00183 Roma
VE.BI.
via Parigi, 7
00175 Roma
GIORNI EREDI
via M. Colonna, 34
00100 Roma
GALLERIA TUSCOLANA
via Q. Varo, 15/19
00174 Roma
BABY'S STORE
viale XXI Aprile, 56
00100 Roma
MORGANTI
viale Europa, 72
00144 Roma Eur
BECCHI FRANCA
via Boccea, 245
00167 Roma
GIROTONDO
via de Pretis, 105
00100 Roma
GIROTONDO
viale Libia, 223
00199 Roma
GIROTONDO
via Frattina, 25
00187 Roma
GIROTONDO
via Cola di Rienzo, 191
00192 Roma
FEDERICI E MONDINI
via Torrevecchia, 100
00168 Roma
PIROMALLI LUIGI
via Torpignattara, 27
00177 Roma
GIOCAGIÒ
Residenza - Portici Milano 2
20090 Segrate
MARTINELLI CELESTE
via Trieste, 3
23100 Sondrio
GIOCAMI - HOBBYLAND
piazza Castello, 95
10123 Torino
FANTASILANDIA
via Santa Teresa, 6
10121 Torino
PARADISO DEI BAMBINI
via A. Doria, 8
10123 Torino
PINTON MARIO
via Calmaggiore, 7
3110 Treviso
ORVISI GIOCATTOLI
via Ponchielli, 3
34100 Trieste
IL GIOCATTOLO 2
via Mercatovecchio, 29
33100 Udine
STILE
via Marsala, 85
(ang. via Dante)
13100 Vercelli
GIOCARE
p.tta Portichetti, 9
37100 Verona
DE BERNARDINI
piazza delle Erbe, 13
36100 Vicenza
MAGAZZINO MODERNO
via Emilia, 15
27058 Voghera (Pavia)
Recapito di Milano
Viale Piave, 21

PERGIOCO CLUB
Tagliando di iscrizione

Nome . . . .
Cognome . . . .
Via . . . .
Città . . . .
Provincia . . . . . **cap** . . . .
Allego L. 3.000
in □ contanti □ francobolli
Inviare a Pergioco s.r.l. Via Visconti D'Aragona 15 20133 Milano. Vi verrà immediatamente recapitata la tessera di adesione.

SETTIMANA BIANCA A LIVIGNO

Il Centro Viaggi Beta di Milano organizza, a prezzi particolari per i soci del Pergioco Club, una settimana bianca a Livigno. Il periodo prescelto è dal 10 al 17 gennaio. I soci alloggeranno presso l'"Hotel Loredana", un albergo particolarmente tranquillo in posizione panoramica con la vista di tutta Livigno, dei campi di sci e dell'anfiteatro di montagne che li circonda. Tutte le camere sono dotate di servizi privati e di collegamento telefonico. I servizi comuni comprendono, oltre al ristorante, un bar, un'ampia sala di soggiorno ed un accogliente discoteca. L'esperienza gastronomica del "Loredana" offre appetitose occasioni per gustare una cucina romagnola ricchissima di sapori e genuinità. I partecipanti godranno dell'assistenza-giochi di un animatore del Pergioco Club. Il prezzo di partecipazione per l'intera settimana in camera con servizi, pensione completa, iva inclusa, è di L. 130.000 per i soci, anzichè L. 153.000.

Informazioni e prenotazioni si ricevono (anche telefonicamente) presso il Centro Viaggi Beta, Via Wittgens 5 - Milano tel. 02-837551. I soci che si iscriveranno direttamente presso gli uffici Beta dovranno semplicemente esibire la tessera del Pergioco Club. Coloro i quali preferiranno l'iscrizione per corrispondenza o telefonicamente dovranno fornire il numero della tessera di socio.

Arrivederci a Livigno
Pergioco

CENTRO VIAGGI

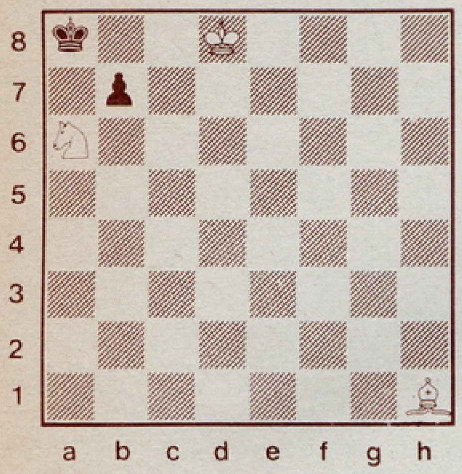
DA GIO CA RE



Pagina mancante

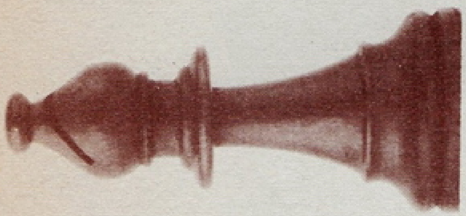
A completare la nostra indagine meticolosa, consideriamo un'ulteriore posizione dove si concede al Re nero una casa di fuga (diagramma 12)

Diagramma 12



Il Bianco muove e matta in quattro mosse.

La soluzione la dovete trovare voi (pag. 100).



CHE SIA IL MESSIA?

"Cooperatore" (come si è definito lui stesso) sino al 1978 dell'ex campione del mondo Michail Botvinnik, ingegnere elettronico meglio conosciuto come la "Macchina Umana" che faceva tutto con estrema meticolosità (si dice che impiegasse sempre lo stesso numero di secondi a sorseggiare il tè) e che ha improntato il gioco del dopoguerra, futuro campione del mondo secondo l'attuale vicecampione Viktor Korcnoi che non ha mai accondisceso a considerare altri scacchisti oltre se stesso e Bobby Fischer (secondo Korcnoi, Kasparov conquisterà il titolo tra sei anni perchè è un cavallo di razza diversamente da Karpov che è una mediocrità e un raccomandato di ferro), Garri Kasparov pare proprio essere il nuovo messia degli scacchi.

Per la verità, Kasparov ha compiuto imprese tanto mirabolanti (e in tempi brevissimi) da giustificare qualsiasi aspettativa. Tanto per cominciare, ha esordito in un torneo internazionale vincendolo e guadagnando un numero incredibile di punti Elo (da 2200 è balzato ad oltre 2500, il che, per i non addetti ai lavori, corrisponde più o meno alla prestazione di un saltatore sconosciuto che alla prima gara supera l'asticella posta a due metri e trenta). Poi ha inanellato una serie di vittorie e di piazzamenti, tra cui il terzo posto nell'ultimo campionato dell'URSS ed il primo posto (passeggiando!) nel campionato mondiale dei giovani dell'estate scorsa.

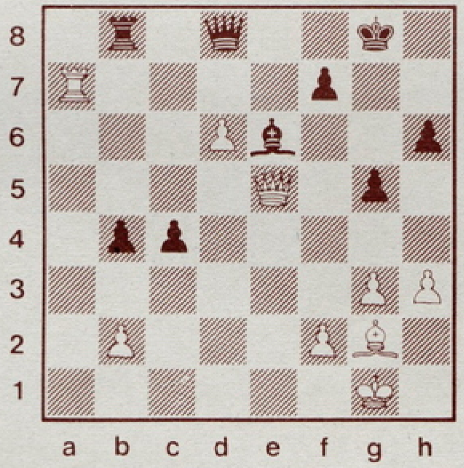
Per la cronaca, Garri Kasparov è nato a Baku (URSS) e ha compiuto da poco diciassette anni.

Orbene, come sbaraglia gli avversari il nostro terribile giovinetto?

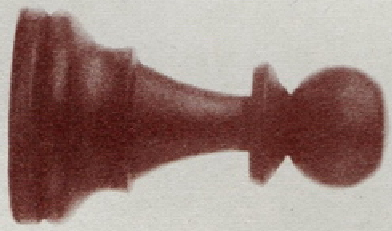
Ad esemplificare l'efficacia delle sue conclusioni, riporto le ultime battute di una sua partita contro il grande maestro statunitense Walter Browne (che nonostante gli atteggiamenti clowneschi gode di buona reputazione internazionale ed il cui ultimo punteggio Elo conosciuto è 2540), giocata nel torneo di Banja Luka del 1979. Per inciso, si trattava dell'esordio internazionale di Kasparov; Kasparov ha vinto il torneo con ben due punti di vantaggio sul secondo classificato (un vantaggio esorbitante nei tornei di scacchi) e con due punti e mezzo sull'ex campione del mondo Tigran Petrosian.

Diagramma 13

BIANCO	NERO
Kasparov	Browne



Posizione dopo la 36a mossa del nero.



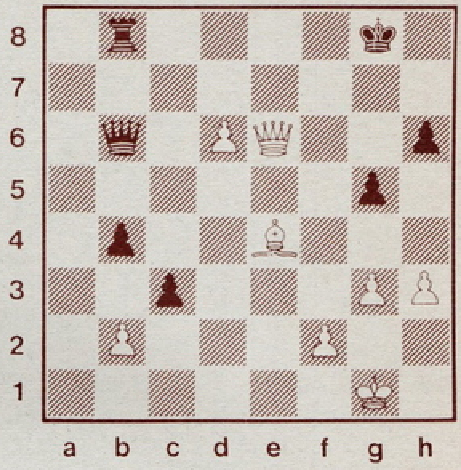
A prima vista, la situazione non appare poi tanto chiara, perchè se è vero che il Bianco ha la Torre in settima ed il pedone "d" libero e avanzato, è altrettanto vero che il Nero minaccia di liberare un pedone spingendo in c3, con grosse prospettive di promozione o di catturare un pezzo nemico (ad esempio, 37...c3; 38. bc:c3, b3; 39. Tal, b2; 40. Tbl, Aa2).

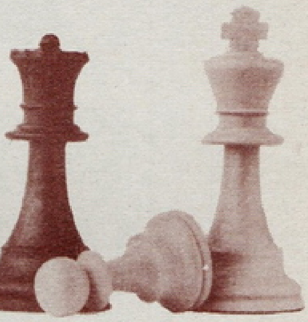
Ma il Bianco ha altre risorse:

37. Ae4! c3

Secondo Kasparov, l'alternativa è 37...Db6; 38. Te7, c3; 39. T:e6, f:e6; 40. D:e6+ (diagramma 15), che, però, lascia comunque al Bianco un vantaggio vincente.

Diagramma 14





Infatti se:

a) 40...Rf8; 41. Ah7 con la minaccia di 42. Dg8 matto;

b) 40...Rh8; 41. Df7 con la minaccia di 42.Dh7 matto;

c) 40...Rg7; 41. Dg6+, Rf8; 42. Ad5 con la doppia minaccia di 43. Df7 matto e 43. Dg8 matto.

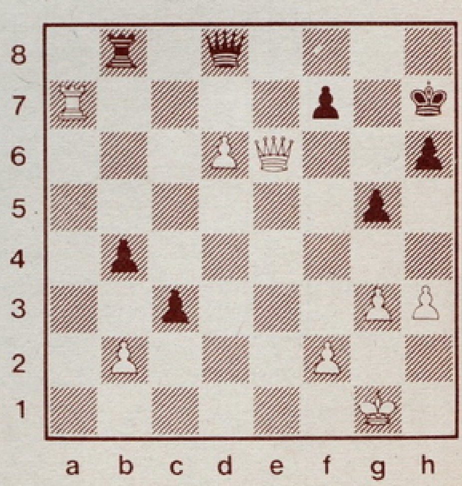
38. Ah7+!

Un finto sacrificio che il Nero è costretto ad accettare perchè a 38...Rf8 seguirebbe 39. Dh8 matto.

38. ... R:h7

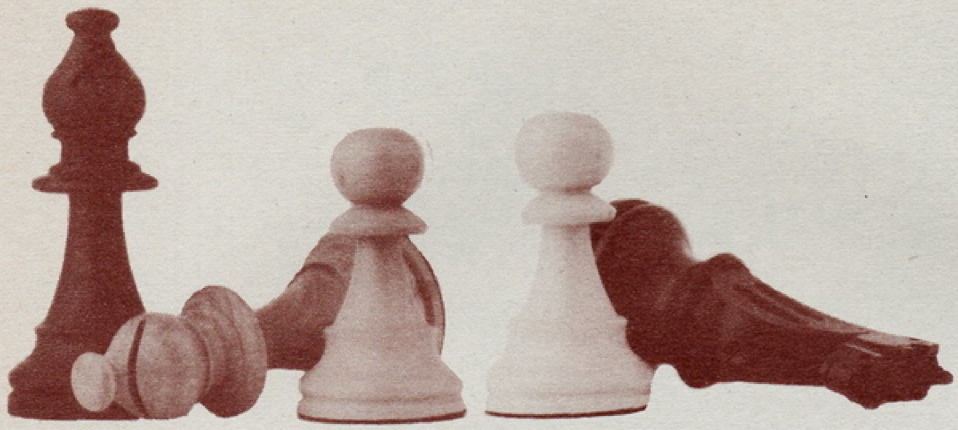
39. D:e6

Diagramma 15



Il Nero abbandona.

Il pedone in f7 è inchiodato sul Re e non può catturare la Donna. La minaccia è 40. T:f7+ con matto a seguire e, per salvarsi, il Nero deve perdere la Donna.



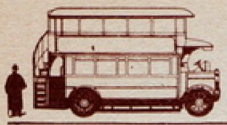
PROVACI ANCORA VICTOR

Il match è di quelli importanti ... anzi, di più. È un match storico: l'atto conclusivo di una complicatissima selezione che nell'arco di tre anni vede affrontarsi gli scacchisti "che contano" di tutto il mondo per designare colui che cercherà di detronizzare il re. Si tratta della finale dei matches dei candidati al titolo di sfidante ufficiale del campione del mondo di scacchi, che, tanto per ribadirne l'importanza, rivelò l'apoteosi dell'attuale campione Anatolj Karpov nel 1974 per via dell'abdicazione dell'allora monarca assoluto Bobby Fischer.
I due personaggi che andranno in scena sono il vicecampione del mondo Viktor Korcnoi ed il tedesco occidentale Robert Hübner.
Del primo si sa tutto o quasi, sia scacchisticamente che non. Nato a Leningrado poco meno di cinquant'anni fa, ha raggiunto l'apice della carriera nel triennio '66-68 quando si è guadagnato la nomea di più forte (e aggressivo) giocatore del mondo e l'epiteto di "Il Terribile". Da allora ha messo radici nella strettissima cerchia dei "grandi", mancando due volte per un soffio la conquista del massimo alloro. Nel 1976 ha lasciato definitivamente l'Unione Sovietica per via dei dissapori con la federazione scacchistica locale e, dopo aver peregrinato di paese in paese per l'Europa occidentale, si è stabilito in Svizzera.
Korcnoi è un "dissidente" tutto particolare: si dice, difatti, che siano stati il suo egocentrismo e l'insofferenza di imposizioni e costrizioni di qualsiasi genere a fare attorno a lui terra bruciata in patria. La mancanza di diplomazia e di considerazione degli altri avrebbero finito col renderlo inviso non solo ai dirigenti sovietici ma anche a buona parte dei giocatori suoi colleghi. Un episodio emblematico avvenuto nel corso dell'olimpiade di Siegen comprova la scarsa popolarità di cui godeva tra i compagni: in seguito ad una sbornia colossale (l'amore per la vodka era un altro "vizietto" del nostro) dormiva come un ghiro al momento di affrontare lo spagnolo Pomar e non c'è stata un'anima buona (la delegazione sovietica era composta da decine di persone) che si sia preoccupata di tirarlo giù dal letto in tempo. Così, è andata a finire che Korcnoi ha perso per forfait, presumibilmente con gravi conseguenze visto il rigido moralismo regnante nelle alte sfere sovietiche.
La "fuga" di Korcnoi è costata (e costa tuttora) cara ai familiari (moglie e figlio), come ha sottolineato lui stesso durante la conferenza stampa di presentazione del match tenuta presso la Società scacchistica milanese. Ai suoi cari è stato negato il permesso di espatrio e, quindi, la possibilità di raggiungerlo. Non solo; i due sarebbero anche vittime di assurde ritorsioni: tanto per cominciare, il figlio è stato deportato in Siberia con l'accusa di renitenza al servizio militare; alla moglie sono stati tolti tutti i privilegi, grandi e piccoli, di cui godeva quando il nostro eroe giocava per l'Unione Sovietica e pare addirittura che sbarchi a fatica il lunario; infine, hanno tagliato i fili del telefono della casa di Leningrado e non permettono alla moglie di raggiungere comunque telefonicamente il figlio.
Sempre nel corso della conferenza stampa, Korcnoi ha detto che è attualmente in corso una campagna per aiutare la sua famiglia e che degli otto candidati che hanno partecipato all'ultima fase della selezione l'unico che ha preso a cuore la sua situazione è proprio l'altro finalista, ovvero il papirologo Robert Hübner.
Quasi a ringraziare il tedesco, il nostro ha aggiunto che probabilmente tanta sensibilità creerà dell'imbarazzo all'avversario nell'affrontarlo (lui, invece, non si sente imbarazzato per niente) e che questa è un'ulteriore ragione per considerarlo il grande favorito dell'incontro (a parte il fatto che si sente il più forte).
Alla conferenza stampa di presentazione del match Robert Hübner non è apparso per nulla. Hübner è di parecchio più giovane di Korcnoi (17 anni di meno) e ha ottenuto il titolo di grande maestro a soli ventidue anni, nel 1970. L'anno successivo ha acquisito il diritto a partecipare ai matches dei candidati ed è stato battuto nei quarti di finale dall'ex campione del mondo Tigran Petrosian. La vittoria di Petrosian non fu, però, delle più nitide, perchè il sovietico ricorse a quello che si potrebbe definire un trucco ignobile.
Essendo Hübner un gran signore e avendo lasciato a Petrosian la scelta della sede di gioco, quest'ultimo si affrettò a scegliere un locale che dava sulla piazza principale di Siviglia. Il rumore era assordante.
Dopo aver pattato le prime sei partite, Hübner perse la settima e si ritirò per via di una crisi di nervi. E Petrosian? Essendo sordo, si limitava a spegnere l'apparecchio acustico entrando in un mondo fatto di silenzio e di concentrazione. Da allora Hübner ha pressochè abbandonato l'agonismo scacchistico per dedicarsi alla papirologia. Poi, l'anno scorso c'è stata la rentrée, per la verità "alla grande". Tanto da farlo arrivare sin qui. Ma non è dato di sapere se ce la farà ad andare oltre, perchè è l'uomo nuovo della circostanza (e non collaudato come Korcnoi che, data l'età, è probabilmente l'ultima volta che ha l'occasione di provare ad agguantare il titolo).
Ed ecco per finire alcune notizie sul match.
Per arrivare alla finale, Korcnoi ha battuto prima Petrosian (due vittorie, zero sconfitte e nove patte) e poi Polugaevsky (tre vittorie, due sconfitte e nove patte), entrambi sovietici; Hübner ha battuto prima Adorjan (due vittorie, una sconfitta e sette patte) e poi Portisch (due vittorie, zero sconfitte e nove patte), entrambi ungheresi.
Il match, sulle 16 partite, avrà una cadenza di tre partite settimanali e inizierà il 20 dicembre.
La sede di gioco è il centro termale Salvar, Merano.
Il direttore generale dell'organizzazione è il signor Siefried Unterberger e il direttore tecnico è il signor Franz Alber.
La manifestazione è patrocinata dalla Federazione scacchistica italiana e dalla Federazione scacchistica austriaca.



Pagina mancante

Pagina mancante



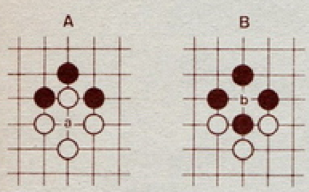
Occhi falsi sul Go-ban.

Ko: dal Go all'eternità

Terza puntata delle regole di Go. Esperti e principianti sono invitati al torneo di Pergioco e del Go Club "Città del Sole" presentato nella pagina vita di club. A presto amici

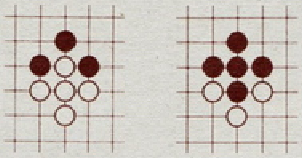
a cura di Marvin Allen Wolfthal

9) **Ko.** La parola "ko" proviene dal pensiero buddista e significa un periodo di tempo enorme, vicino all'eternità. Nel Go si riferisce ad una situazione di cattura a vicenda già illustrata nel diagramma 17 che qui riportiamo:



dia 17

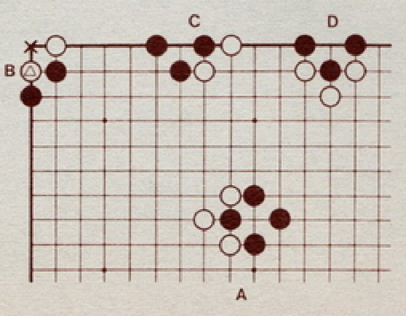
Nel dia. 17A il nero può catturare una pietra in 'a' col risultato dato nel dia. 17B. Se il bianco ricatturasse subito in 'b' la pietra nera appena giocata, si tornerebbe al dia. 17A, che porterebbe di nuovo a 17B e così via all'infinito.
Per impedire che la partita finisca in questo vicolo cieco di ripetizione eterna, la regola di *ko* stabilisce che *una mossa che ricrea una situazione precedente è illegale.* Beninteso, con "situazione" s'intende lo stato di cose su tutto il Go-ban.
Presumiamo, per esempio, che nel ko del dia. 17 sia il nero a fare la prima cattura. La regola vieta al bianco di ricatturare subito perchè ciò riporterebbe alla situazione immediatamente precedente. Se il bianco vuole "riprendere il ko", allora, *deve prima giocare altrove.* Di preferenza cercherà un punto dove può minacciare un gruppo del nero, obbligandolo così a rispondere e impedendogli in pratica di "chiudere" il ko. La posizione sul Go-ban viene in tal modo modificata e dopo la risposta del nero alla "minaccia ko" il bianco è libero di riprendere il ko (effettuando cioè la cattura in 'b' nel dia. 17B). Ora tocca al nero. Egli, se vuole continuare questa "battaglia ko", deve a sua volta minacciare da qualche parte il bianco.
In questo modo il ko viene ripreso ogni tre mosse. Finisce quando uno dei giocatori non riesce più a trovare una minaccia sufficientemente grossa da costringere l'avversario a rispondere. Questi chiude invece il ko, mettendo così fine alla serie di catture (dia. 18).



il bianco chiude il ko — il nero chiude il ko

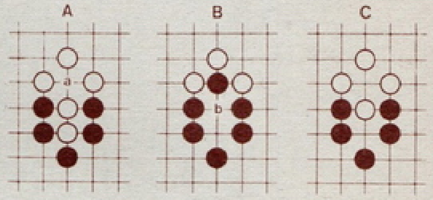
Dia 18

Nel dia. 19 sono raffigurati un ko nel centro (A), nell'angolo (B) e le due forme possibili di ko sul bordo (C e D).



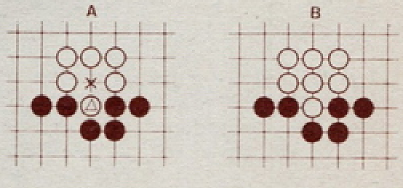
Dia 19

Forse è utile spiegare che nel caso B il nero effettua la cattura di A in 'x'. Il bianco ricatturerà (dopo la risposta del nero ad una sua minaccia ko!) giocando di nuovo in Δ. È evidente dal diagramma, poi, che una battaglia ko comporta sempre la cattura di una sola pietra alla volta. Questo viene chiarito nel diagramma seguente:



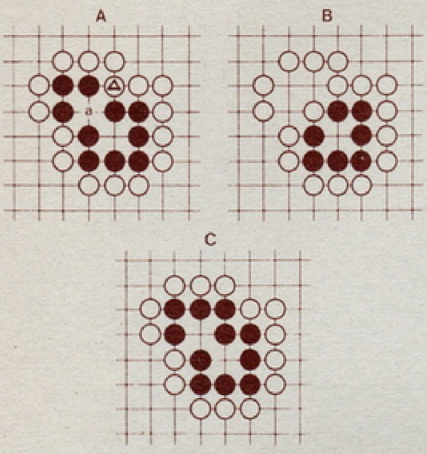
Dia 20

Nel dia. 20A il nero può catturare due pietre in 'a', come si vede nel dia. 20B. Domanda: può il bianco ricatturare subito in 'b' oppure ne è impedito dalla regola di ko? Risposta: Il bianco può ricatturare subito dato che, come dimostra il dia. 20C, questa cattura non ricrea la situazione precedente, cioè non comporta una ripetizione del dia. 20A.
La questione se iniziare o no una battaglia ko può comportare delle considerazioni tattiche e strategiche assai complesse. Difatti, molti giocatori evitano i ko per non dover affrontare il compito a volte arduo di valutare tutte le minacce disponibili a ciascun giocatore, calcolo necessario per capire chi avrà il vantaggio nella battaglia stessa. (Va aggiunto che una battaglia ko lunga e difficile può anche essere un'esperienza snervante).
Non possiamo entrare qui nel merito di tutti i problemi legati al ko ma bisogna almeno far notare che anche se si tratta di catturare una sola pietra alla volta, vincere o perdere una battaglia ko può essere una questione di vita o morte per gruppi interi di pietre (e relativo territorio). Poco più avanti ne daremo un'illustrazione.
10) **Occhi falsi.** L'occhio 'x' nel dia. 21A è *falso* perchè la pietra Δ è catturabile. Per difenderla il bianco è costretto a *chiudere* l'occhio (dia. 21B).



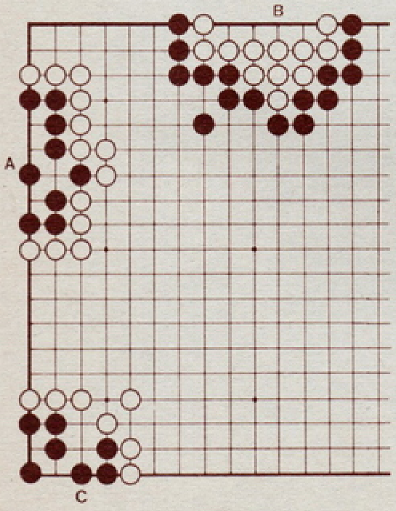
Dia 21

Bisogna quindi stare attenti a non scambiare occhi falsi per quelli veri. Il caso appena esposto assomiglia a tutti gli effetti ad un ko che prima o poi verrà chiuso (ved. dia. 18). Vediamo quindi un secondo caso, che *non* si presenta come ko:



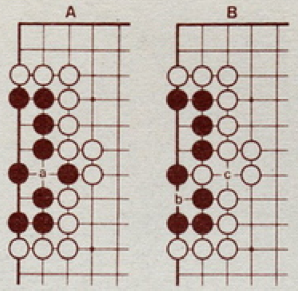
Dia 22

Nel dia. 22A il gruppo nero sembra vivo con due occhi ma in realtà il gruppo è morto perchè l'occhio 'a' è falso. Il bianco, cioè, può catturare tre pietre giocando in 'a' (ved. dia. 22B). Se la pietra bianca A in dia 22A fosse nera, il gruppo avrebbe due occhi veri e sarebbe vivo (dia. 22C). Naturalmente, una mossa nera in 'a' nel dia. 22A sarebbe inutile perchè il gruppo rimarrebbe sempre con un occhio solo. Questo diagramma è molto importante e ne consigliamo al lettore lo studio attento.
Riassumendo, allora, un occhio è falso quando anche una sola delle pietre che lo definisce è catturabile. Difendere in tal caso significa ovviamente "riempire" l'occhio, il quale è quindi destinato fatalmente a scomparire, o per cattura o per chiusura.
Il dia. 23 presenta tre gruppi che potrebbero facilmente apparire in una partita. Serviranno ad illustrare ulteriormente alcuni elementi del gioco e in particolare vita e morte, ko e occhi falsi.



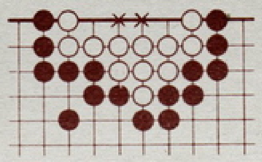
Dia 23

Esaminiamo separatamente le tre formazioni A, B e C. Nel dia. 24 abbiamo l'esempio di un gruppo che vive e muore secondo quale dei due giocatori vince una battaglia ko.



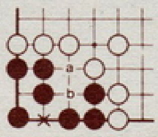
Dia 24

Guardando cioè il dia. 24A è evidente che il nero può dare due occhi al suo gruppo con una mossa in 'a'. Ma se tocca invece al bianco egli può catturare una pietra in 'a' e minacciare così di uccidere tutto il gruppo con la cattura ulteriore in 'b' nel dia. 24B. (Questo ridurrebbe il gruppo, naturalmente, ad un occhio solo). Quindi, per salvarsi il nero deve riprendere il ko in 'c' e poi riuscire a chiuderlo ('a' nel dia. 24A). Ma prima, come stabilisce la regola di ko, deve giocare altrove. Esiste un punto dove il nero possa costringere l'avversario a rispondere impedendogli così di uccidere subito il suo gruppo? Esiste infatti un'ottima minaccia ko contro il gruppo bianco B del dia. 23, come si vede nel diagramma seguente:



Dia 25

Questo gruppo è equivalente a quello già studiato nel dia. 14, trattandosi in tutti e due i casi di un occhio con quattro punti; la minaccia del nero consiste nell'occupare uno dei due punti 'x'. Il bianco è costretto a prendere l'altro per fare due occhi. Dopo questa sequenza, quindi, il nero può riprendere il ko ('c' nel dia. 24B). Ora, per impedire al nero di chiudere il ko (e dare così vita al suo, gruppo) il bianco lo deve minacciare da qualche parte. Domanda: esiste una minaccia ko contro il gruppo nero C?



Dia 26

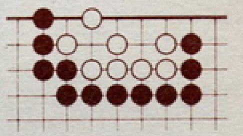
La risposta viene data nel dia. 26. Contro la mossa bianca in 'a' il nero deve rispondere in 'b'. Altrimenti il bianco gioca in 'b'. Questo rende falso l'occhio 'x' e riduce il gruppo ad un occhio solo.

Però, rispetto al gruppo nero A in dia. 23 questo gruppo è di valore minore sia come punti di territorio sia come numero di pietre (eventuali prigionieri). Quindi il nero potrebbe anche sacrificare questo gruppo, cioè tralasciare di rispondere in 'b' nel dia. 26 e chiudere invece il ko. Il bianco sarebbe ora libero di uccidere il gruppo C ma lascerebbe così l'iniziativa (sentè) al nero. Per questi motivi, se la minaccia contro il piccolo gruppo C fosse l'unica rimasta al bianco, egli potrebbe anche lasciar perdere la battaglia ko e prendere sentè giocando altrove. Un ultimo appunto sul dia. 24B: è importante notare che catturare tre pietre in 'b' non è l'unico modo per uccidere il gruppo nero. Basterebbe anche chiudere il ko in 'c', che renderebbe falso l'occhio in 'b' lasciando il nero con un occhio solo. Tutto sommato, le regole del Go sono semplici, ma forse non è un gioco molto adatto a chi si paralizza di fronte alle decisioni.

(3 - continua)

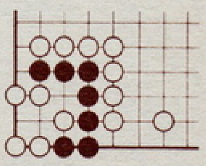
I problemi del mese

Problema 1



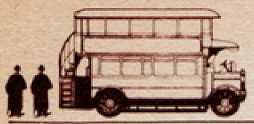
Il nero deve uccidere il gruppo bianco

Problema 2



Il nero deve vivere

Le soluzioni saranno pubblicate sul prossimo numero.



Luigi Villa: "come sono diventato campione del mondo"

Sono particolarmente lieto di collaborare con una rubrica di backgammon alla rivista *"Pergioco"* che, sin dal suo primo numero, ha riscosso notevoli consensi tra i giocatori e gli appassionati.
La conoscenza del calcolo delle probabilità è essenziale nel backgammon. Se siete particolarmente portati nella matematica sarete molto facilitati a diventare rapidamente dei buoni giocatori; ma anche una conoscenza rudimentale sarà sufficiente a raggiungere una buona conoscenza del calcolo delle probabilità indispensabile per il backgammon.
Quando lanciate i dadi vi sono 36 possibili combinazioni:

Combinazione dei dadi

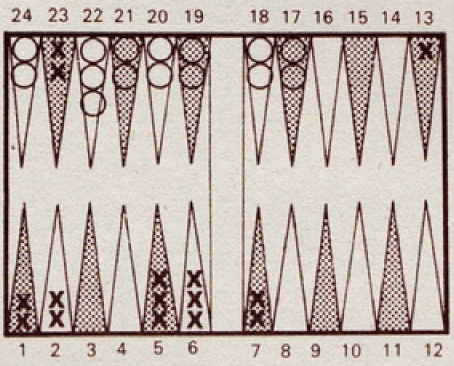
DOPPIO 1	1	(combinazione dei dadi)
DOPPIO 2	1	
DOPPIO 3	1	
DOPPIO 4	1	
DOPPIO 5	1	
DOPPIO 6	1	
1-2 o 2-1	2	
1-3 o 3-1	2	
1-4 o 4-1	2	
1-5 o 5-1	2	
1-6 o 6-1	2	
2-3 o 3-2	2	
2-4 o 4-2	2	
2-5 o 5-2	2	
2-6 o 6-2	2	
3-4 o 4-3	2	
3-5 o 5-3	2	
3-6 o 6-3	2	
4-5 o 5-4	2	
4-6 o 6-4	2	
5-6 o 6-5	2	
	36	

Esaminando questo diagramma vi accorgerete che 15 combinazioni sono doppie, mentre le rimanenti 6 combinazioni dei dadi doppi sono singole.
Se lanciate un dado rosso e uno verde avrete la possibilità di fare un 2-1 se il dado rosso è 2 e il dado verde è 1 (e viceversa), mentre avrete la probabilità di fare un *doppio 1* solo se entrambi i dadi saranno 1.
Quindi, per fare un 2-1 avrete 2 probabilità favorevoli e 34 probabilità sfavorevoli, mentre per fare un *doppio 1* avrete una probabilità favorevole contro 35 sfavorevoli. Per vostra comodità aggiungerò che 1/36 corrisponde al 2,77 per cento mentre 2/36 corrispondono al 5,55 per cento.

Tavola 1

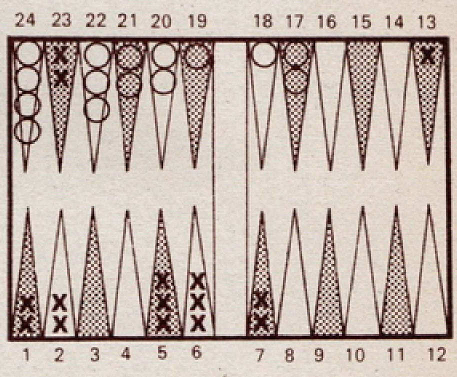
(o) WESTHEIMER 21
(x) VILLA 13

(o) deve muovere 6-5



Vi mostrerò ora alcune situazioni di partite da me giocate ai Campionati del Mondo 1979-1980 a Montecarlo. La tavola 1 riporta una situazione della finale da me giocata contro l'americano Jeff Westheimer in un incontro ai 25 punti.
In questo momento, avendo già raddoppiato la partita sin dall'inizio, il mio avversario pensa a lungo se offrirmi il cubo del raddoppio a 4, ma alla fine decide di non correre rischi e tira un pessimo 6-5 lasciandomi obbligatoriamente due pedine scoperte (nel gergo del backgammon 1 o più pedine scoperte, sottoposte ad essere mangiate si chiamano *blot*).
Westheimer ha il 6 obbligato 18/24 mentre il 5 lo può muovere in due modi: 17/22 o 19/24.
Dopo aver pensato per oltre cinque minuti opta per il secondo modo e viene a trovarsi come alla tavola 2, lasciandomi i due blot sui punti 19 e 18; per ribaltare la partita devo tirare un 4 o un 5. Dopo aver mescolato i dadi al punto giusto tirai un magnifico 4-1 mangiando entrambi i blot avversari. Nei tiri seguenti il mio avversario non riuscì più a rientrare con le pedine catturate ed io potei chiudere agevolmente la mia casa ed infliggere al

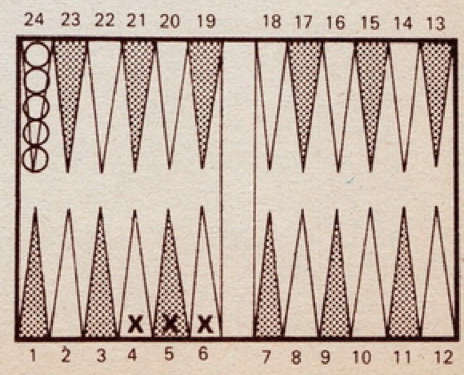
Tavola 2



mio avversario un gammon (partita doppia) portando il punteggio di questo incontro, che sembrava per me compromesso, a 21-17 sempre a favore dell'americano.
In questo momento pur essendo in svantaggio di ben quattro punti avevo il morale alle stelle ed incominciai ad intravedere la possibilità di diventare campione del mondo.
Da questo momento conquistai ben 7 punti perdendone uno solo e portandomi in vantaggio per 24 a 22.
L'ultima partita fu tecnicamente povera, e si risolse con una stupida corsa (stupida per l'americano, non certo per me).
Ad un certo momento la situazione era come alla tavola 3, dovendo tirare. Tirai uno stupendo *doppio 3* che mossi obbligatoriamente 6/off, 5/2, 4/1 — togliendo ogni probabilità matematica al mio avversario di vincere la partita.
Da quel momento, ogni volta che tiro un doppio 3 mi ritorna alla mente quel simpatico doppio 3 che mi ha permesso di diventare Campione del Mondo.

Tavola 3

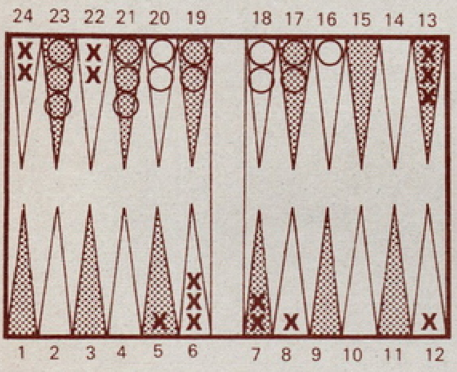
(o) WESTHEIMER 22
(x) VILLA 24



Situazione capitata al 2° turno dei Campionati del Mondo a Montecarlo.

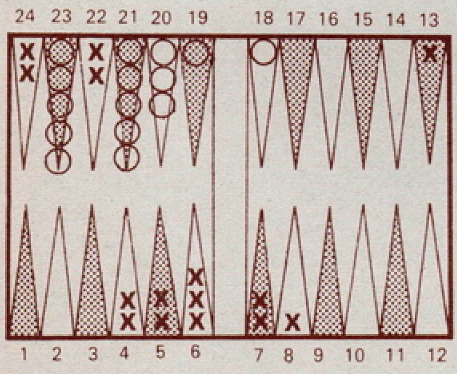
Tavola 4

(o) Mrs. ROSS 3
(x) VILLA 6
x deve muovere 6-1



La tentazione di usare il 6 per mangiare il blot al point 16 è grandissima anche perchè con l'1 si può costruire una casa sul point 5. La mossa corretta è invece 13/7 - 6/5 perchè la posizione di x è ancora troppo debole.
Muovendo correttamente la posizione di x è ottimale per condurre la partita in backgame, (backgame è una partita che viene giocata quando si occupano due o più delle case arretrate dell'avversario) poichè ha i tempi sufficienti per costruire un blocco di quattro o cinque case ed attendere che l'avversario si scopra ulteriormente; la probabilità che ha (0) di scoprirsi in seguito sono elevatissime.
Per la cronaca dopo tre tiri la situazione era come alla tavola 5. Non restituii il cubo del raddoppio alla mia avversaria e le inflissi un gammon mangiandole nelle successive tre mosse ben 3 pedine e portandomi così in vantaggio per 10-3.

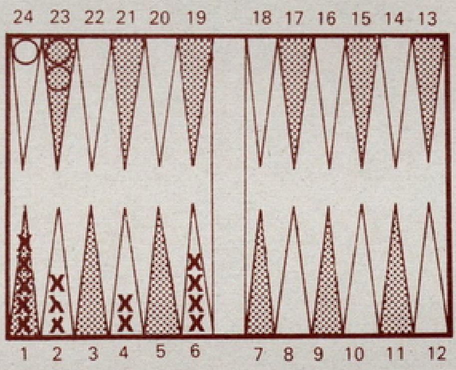
Tavola 5



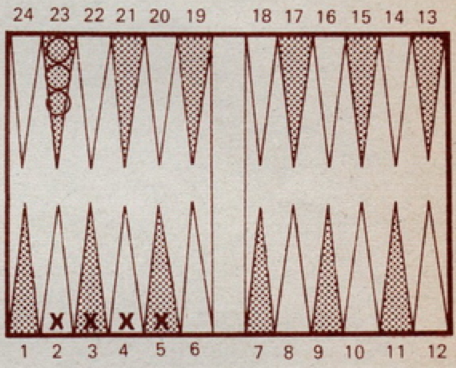
I problemi del mese

Vi proporrò sei problemi al mese, in modo che possiate esercitarvi cercando di trovare la mossa corretta. Potrete così cimentarvi scrivendo le vostre soluzioni con relativa spiegazione a *Pergioco*, rubrica backgammon, via Visconti d'Aragona 15, Milano.
Le soluzioni esatte con relativa spiegazione verranno pubblicate sul numero successivo e verrà in seguito stilato un elenco di coloro che avranno risposto esattamente a tutti i problemi.
Vi invito inoltre a propormi situazioni in cui vi siete trovati e che giudicate interessanti o avreste piacere di vedere risolte da me.

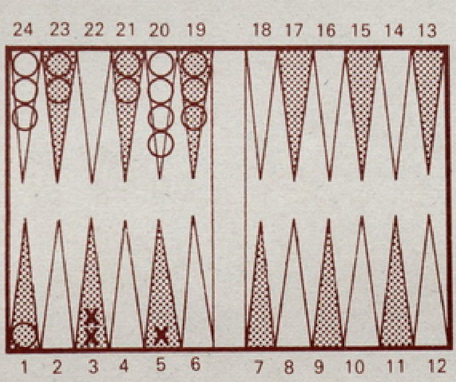
x deve muovere 4-1



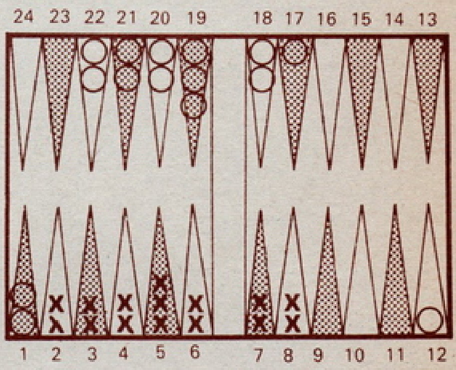
x deve muovere 5-1



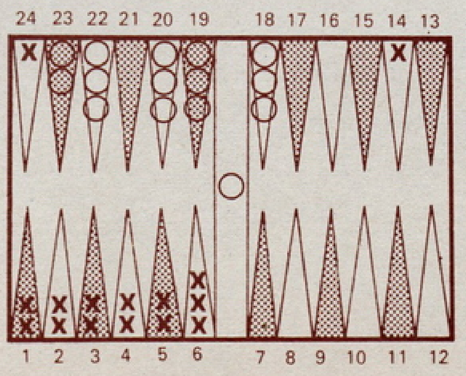
x deve muovere 4-3



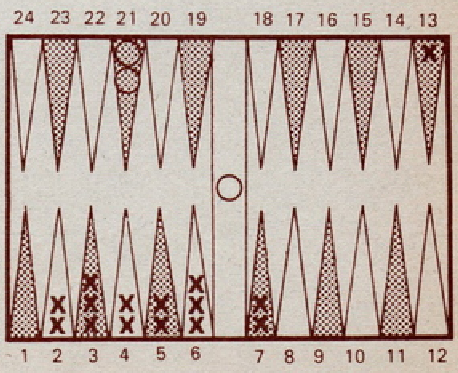
x deve muovere 1-1



x deve muovere 2-2



x deve muovere 2-1

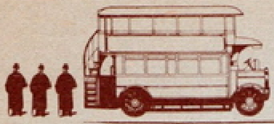


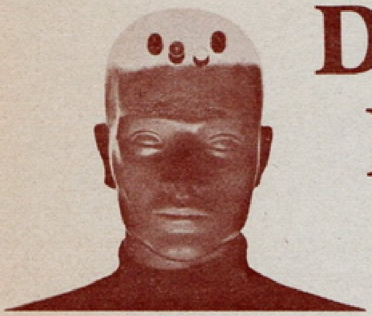


Le tredici torri. Siete di guardia in questa labirintica fortezza, con l'obbligo di visitare tutte le torri durante la vostra ronda notturna. Il capitano della guarnigione, bell'esemplare di sadico, vi ordina di compiere la ronda senza usare più di una volta lo stesso sentiero. Non vi resta che obbedire. Iniziate dunque la ronda da una qualsiasi delle torri, ma ricordate: al termine del giro dovete tornare nella torre da cui siete partiti. Potete entrare e uscire dalle torri soltanto attraverso le porte.

Il labirinto è tratto da: Dave Phillips - Mind - boggling mazes - Dover







Deduco, quindi Master Mind

a cura del Centro Italiano Master Mind

1

● ○○	N	N	G	R
●	V	N	G	B
○○	V	R	G	N
●●	B	V	N	A
●○	R	A	G	B
●●●●	○	○	○	○

Tra sei colori possibili (azzurro = A; bianco = B; nero = N; verde = V; giallo = G; rosso = R) vengono indicate cinque sequenze di quattro colori ciascuna.
A lato sono indicati i colori presenti nella sequenza finale una in posizione errata (pallino bianco) e quelli in posizione corretta (pallino nero).
Sulla base di questi elementi occorre dedurre una sesta sequenza che ponga i colori del "codice segreto" nella loro esatta posizione.
Le soluzioni saranno pubblicate sul prossimo numero.

2

●	V	N	N	A
○○	B	V	G	N
● ○○	G	R	B	N
●●	G	B	N	V
○●	B	N	R	N
●●●●	○	○	○	○

3

●●	A	N	B	N
○○	V	R	A	N
● ○●	A	G	V	N
○	V	N	N	R
● ○●	G	R	B	V
●●●●	○	○	○	○

4

○	V	N	R	G
●●	B	V	N	A
○○	A	R	V	G
● ○●	B	N	A	A
● ○●	R	A	G	B
●●●●	○	○	○	○

5

● ○●	V	N	B	A
○	V	N	G	R
●●	B	V	N	N
○○	V	R	A	N
● ○●	B	A	B	R
●●●●	○	○	○	○

Si sono svolte a fine ottobre le fasi finali del Secondo Campionato Italiano di Master Mind. Al termine di selezioni regionali che hanno interessato molte migliaia di giocatori in tutta Italia, trentasei finalisti si sono incontrati per tre giorni al Palazzo dei Congressi della Repubblica di San Marino. Arbitro della manifestazione, organizzata dal Centro Italiano Master Mind, è stato il noto scacchista Adolivio Capece.
Tra i concorrenti non sono mancati i giovani e i giovanissimi. Tra loro la dodicenne Silvana Struggia, giunta al quinto posto. Il più "vecchio", Francesco Pellegrini, 37 anni, ha vinto il Torneo. Giuseppe Mignemi, diciannovenne cagliaritano e campione uscente, è stato sconfitto fin dalle prime battute.

Notte buia e piovosa. Nuvole basse sul Monte Titano. Cupa l'incombente Guaita. San Marino dorme nelle antiche case.
Le due di notte.
Una voce roca si alza tra le mura del vicolo: "Pellegrini sei un ladro".
Ma nessuno raccoglie l'invettiva.
Francesco Pellegrini, 37 anni, pubblicista, neo campione italiano di Master Mind, dorme da un pezzo. E il "grande sconfitto" che inutilmente lo chiama è Elvezio Petrozzi, 33 anni, presidente dell'Associazione Italiana Giochi Intelligenti (AIGI), buttato fuori negli ottavi di finale. Lo scontro è stato uno dei più interessanti dell'intero torneo.
La prima partita (Pellegrini decifratore) è stata risolta in sei tentativi: un risultato buono ma non eccezionale.

Dia 1 Decifratore Pellegrini

○	B	A	AA	AA	A
●○	M	V	B	B	N
○○○	V	N	V	A	N
●●	R	V	A	N	R
● ●●●	N	V	G	N	AA
●● ●●●	○	○	○	○	○

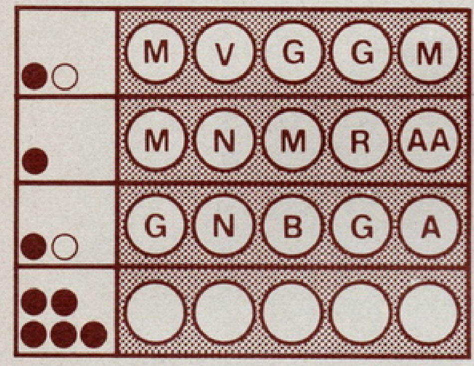
Al secondo incontro Petrozzi inizia con calma ma, dopo pochi secondi, riceve un insperato regalo: Pellegrini sbaglia a fornire la seconda risposta e, in base al regolamento, il presidente dell'AIGI si aggiudica la manches con punteggio 3.

I Campionati Italiani a San Marino

I trentasei finalisti provenienti da tutta Italia si sono contesi il titolo nazionale. Buon successo dei giovanissimi, ma ha vinto il "più" vecchio -

Terza partita. Pellegrini è nervoso, teso. Gioca con rapidità i primi tre tentativi. Poi si ferma. Per tredici, lunghissimi minuti, riempie fogli e fogli di notes, scarta possibilità, analizza soluzioni, valuta probabilità. Dispone i pioli, ferma l'orologio segnatempo: ha centrato il bersaglio con uno splendido 4.

Dia 2 Decifratore Pellegrini



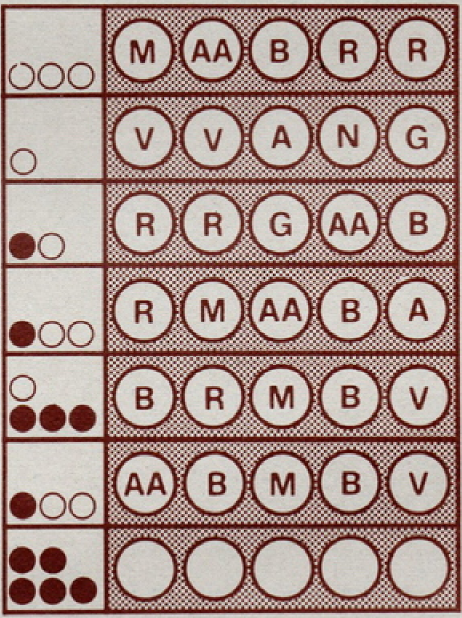
Dieci a tre e ultima partita con decifratore Petrozzi. Venti minuti a disposizione per trovare una soluzione a 6 o passare il turno. L'impresa è tutt'altro che impossibile. Ma Petrozzi, forse per un eccesso di sicurezza, si trova subito in difficoltà. Dopo cinque tentativi individua due soluzioni possibili: o l'una o l'altra. Per esserne del tutto certo le compone entrambi: la prima viene collocata nella posizione di risposta; l'altra posta a fondo tavoletta, pronta per essere immediatamente inserita al settimo posto nel caso in cui il sesto tentativo non sia vincente.

Quando Petrozzi chiude il sesto tentativo e ferma l'orologio in attesa di risposta mancano tredici secondi alla scadenza del tempo massimo.

Pellegrini intuisce il pericolo e, con rapidità, estrae i pioli già predisposti per il settimo tentativo. "Mi confondono le idee — dice —. Ho già sbagliato prima a darti una risposta". Segnala quindi la risposta a Petrozzi e riapre la corsa all'orologio.

Petrozzi non ha scritto nè memorizzato la sequenza vincente, e tredici secondi sono troppo pochi per ricostruirla. Vince Pellegrini ma Petrozzi non nasconde, sia pure con sportività, l'amarezza: "Ladro di cavalli, mi hai rubato gli ultimi secondi". Dell'incontro Pellegrini-Petrozzi diamo tre delle quattro partite (escludiamo quella in cui Pellegrini ha sbagliato la seconda risposta). Le soluzioni sono a pagina 100.

Dia 3 Decifratore Petrozzi



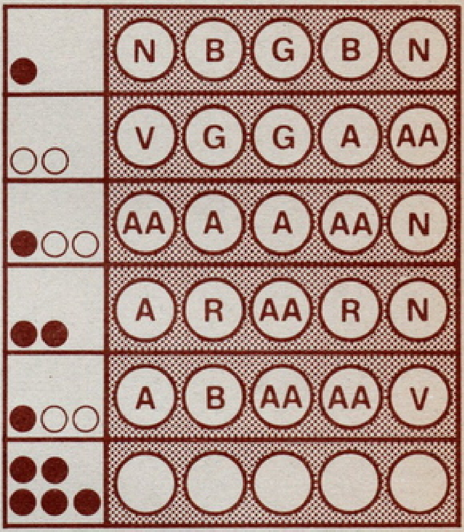
La finale

La Finale tra Pellegrini e D'Esposito per il primo e secondo posto non ha avuto storia.

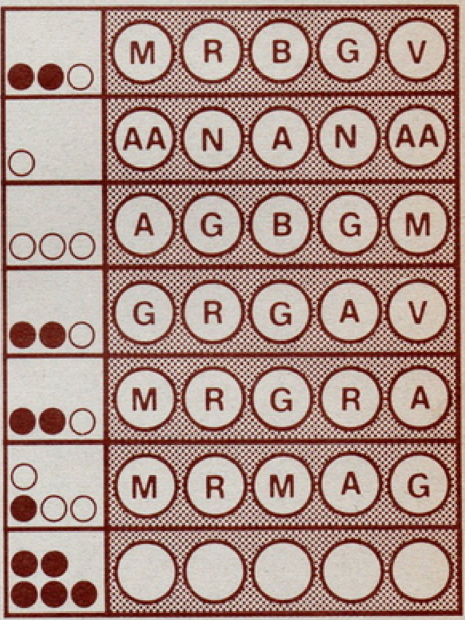
Nella prima delle quattro partite Pellegrini (decifratore) ha centrato il risultato in 6 tentativi e, nelle due partite successive, D'Esposito (decifratore) è andato fuori tempo massimo, consegnando così la vittoria all'avversario e rendendo inutile lo svolgimento del quarto incontro.

Presentiamo due delle partite. Le soluzioni sono a pagina 100.

Dia 4 Decifratore Pellegrini



Dia 5 Decifratore D'Esposito



La Classifica finale

1) Francesco Pellegrini, 37 anni, Torneo Venezia Reyer
2) Massimo D'Esposito, 16 anni, Torneo Milano
3) Sergio Brugnara, 35 anni, Torneo Trento
4) Marco De Benedictis, 13 anni, Torneo Varese
5) Silvana Struggia, 12 anni, Torneo Venezia Reyer
6) Nora Barbacci, 19 anni, Torneo Amica
7) Silvana Naimo, 29 anni, Torneo Firenze
8) Michele Russo, 20 anni, Torneo Palermo

Legenda:

G = Giallo	M = Marrone
A = Azzurro	B = Bianco
R = Rosso	AA = Arancio
V = Verde	N = Nero

Matematica e abilità elevati al cubo

il cubo Rubik (il gioco attualmente più venduto in Italia) studiato nei suoi aspetti matematici. Uno "spaventoso" rompicapo riconducibile "alla ragione" con una serrata analisi scientifica

di Raffaele Rinaldi

Le definizioni date fino ad ora sono molteplici e variegate. "L'orrore ungherese", l'ha definito qualcuno. Altri hanno opinato invece un'intenzionalità politico-economica: "Arma non convenzionale inventata dai comunisti per ridurre l'Occidente alla follia". Altri ancora hanno collegato l'oggetto in questione alla propria follia personale sostenendo alla cieca che "l'Ungheria deve essere certamente il paese con il più alto tasso di suicidi", dimenticando così (vecchia battuta dei burloni da guerra fredda) che nei paesi socialisti i suicidi non esistono, essendo difficilissimo gettarsi da un seminterrato.
Garantisco che il florilegio testè riportato è minimo rispetto alla quantità di commenti suscitati dal *cubo magico*, il nuovo ed eccitante rompicapo inventato dall'ingegnere ungherese Ernö Rubik (architetto, scultore ed insegnante di disegno all'Accademia di Belle Arti di Budapest) con l'aiuto non trascurabile del dottor Varga, un matematico sempre ungherese.
Il cubo magico sta dunque facendo parlare di sè in tutto l'Occidente più di quanto hanno fatto *flexagoni* e *cubo soma, master mind* e *pentòmini*, candidandosi così ad essere il più interessante puzzle del secolo — come già qualcuno ha detto. Per ritrovare un simile caso di popolarità (simile, per inciso, anche in termini di contenuto) bisogna tornare indietro di oltre un secolo — e precisamente al 1873 — quando l'Occidente fu sconvolto dal *Puzzle 14-15* di Sam Loyd, a quello cioè che in Italia è ampiamente conosciuto con il nome di *gioco del 15*. Secondo lo stesso Loyd (*Cyclopaedia of Puzzles*), "la gente divenne maniaca del giochetto al punto che un sacerdote trascorse un'intera nottata ventosa sotto un lampione cercando di ricostruirne la soluzione", mentre "un noto editore di Baltimora, andato a pranzo, fu trovato dai dipendenti preoccupati molto dopo la mezzanotte mentre continuava a muovere su un piatto dei pezzettini di torta".

Il cubo magico

Che cosa è il cubo magico? È un vero e proprio cubo costituito di ventisette cubi colorati dalla parte esterna (quella visibile) e disposti in modo che inizialmente le sei facce risultino monòcrome. Pur essendo i cubi solidali tra loro (fatto a cui pensa il cervello dello snodo che si trova all'interno del cubo e che costituisce un altro bel problema), ogni faccia formata di nove cubi può ruotare intorno al proprio centro. Partendo dunque dalla configurazione iniziale in cui il cubo presenta sei facce di sei colori diversi, si compiono alcune mosse a caso: è opinione diffusa tra i "cubisti" che cinque mosse casuali mescolino i cubi (e quindi i colori) in modo irreversibile, mentre dopo quattro mosse è possibile — sebbene difficile — invertire la sequenza e ritornare al cubo originario.
Poichè ogni cubo può essere portato ad occupare una determinata posizione (provocando ahimè incontrollabili spostamenti di molti altri cubi), la prima domanda da porsi è evidentemente questa: quanti sono i cubi possibili? Il nostro cubo presenta tre specie di cubetti:
a) 8 cubi d'angolo, ciascuno dei quali è intersezione di tre facce ed ha quindi tre facce diversamente colorate;
b) 12 cubi laterali, ciascuno dei quali è comune a due facce ed ha quindi due facce colorate;
c) 6 cubi, ciascuno dei quali costituisce il centro della faccia del colore che appare su di esso.
Con questi dati a disposizione si può cominciare un rapido calcolo che ci dà tutti i cubi possibili.
Il calcolo combinatorio ci garantisce infatti che:
a) gli 8 cubi d'angolo possono essere permutati tra loro in 8! modi diversi;
b) alla stessa stregua, i 12 cubi laterali possono essere permutati tra loro in 12! modi diversi;
c) vanno poi prese in considerazione, per i punti a e b le combinazioni con ripetizione dei rispettivi elementi.
In definitiva, con questi elementi sottomano e tenendo conto dei fattori di simmetria, possiamo ora fare il nostro calcolo: il numero di tutti i cubi possibili è dato dal prodotto

$$\frac{8!\cdot 12!}{2}\cdot\frac{3^8}{3}\cdot\frac{2^{12}}{2} =$$

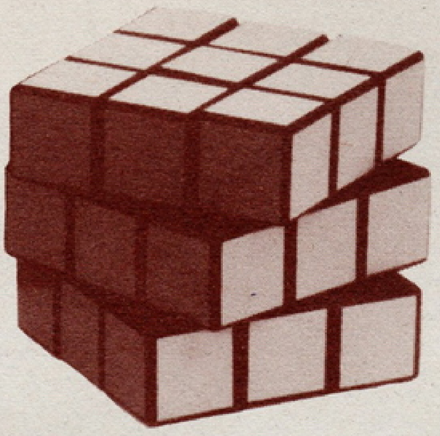
$$= 43\ 252\ 003\ 274\ 489\ 856\ 000$$

ossia poco più di 43 miliardi di miliardi. Un valore assai lontano dai 3 miliardi dichiarati nelle istruzioni che accompagnano il nostro rompicapo (in Italia lanciato da Mondadori).

La soluzione del puzzle

I problemi relativi alla risoluzione del nostro rompicapo sono piuttosto complessi anche perchè la teoria matematica sottostante è la teoria dei gruppi di trasformazione, una branca fondamentale dell'algebra astratta. Non possiamo, nè pretendiamo, svolgere qui un trattato in materia e, per quanto riguarda il cubo magico, rimandiamo al volumetto del matematico inglese David Singmaster, *Notes on the Magic Cube* (non disponibile, per quanto ne so, in Italia; chi desiderasse procurarselo, può richiederlo, inviando $ 3, all'autore presso il Polytechnic of the South Bank, London, SE10AA, Inghilterra), in cui viene svolta una completa trattazione matematica del problema.
A questo proposito ci limitiamo solo ad osservare che l'analisi gruppale porta alla conclusione che esistono 12 distinti insiemi di configurazioni, e che quindi la risoluzione del puzzle, la ricostruzione del cubo, richiede lo sviluppo di quattro algoritmi (cioè di quattro strategie) che l'abile risolutore applica di volta in volta a seconda del cambiamento di parità della permutazione. Esaminato il problema con carta e matita e applicando poi le soluzioni sul cubo, alcuni matematici hanno determinato un metodo che in cinque minuti e con un massimo di mosse compreso tra le 150 e le 200 ricompone il cubo. Ma è un risultato superato: altri hanno già ridotto le mosse a 110 (con proporzionale riduzione del tempo); ma non è finita: da Cambridge alcuni "cubisti" annunciano un nuovo metodo risolutore in 94 mosse, mentre dagli USA viene ora un analogo annuncio che riduce le mosse addirittura a 41.
Qualche giorno di calcoli per un matematico, alcune settimane di manipolazioni sapienti per un appassionato, mesi di prove esasperanti da eseguire pazientemente per uno spirito metodico: ecco la sorte che riserva il "maledetto" cubo multicolore a chi se lo ritrova disgraziatamente — o, a seconda dei casi e dei giudizi, fortunatamente — tra le mani.
Vista la complessità della risoluzione e il peso preponderante assunto in essa dalla teoria matematica sottostante, molti potrebbero essere indotti a lasciar perdere, potrebbero sentirsi frustrati. È un errore, a meno che non si abbia uno spirito definitivamente e irrimediabilmente perfezionista. Il cubo magico rimane invece un gioco più che consigliabile, molto divertente e avvincente per chiunque, anche perchè non è affatto prescritto o obbligatorio ricostruire necessariamente le sei facce. Si tratta infatti di un rompicapo progressivo: si può cominciare a ricostruire una sola faccia (che è un lavoretto semplice semplice), poi passare a due (la cosa si complica, ma si comincia già a cogliere il meccanismo che determina i mutui rapporti intercorrenti tra cubi che occupano determinate posizioni), poi a tre

facce (un risultato già notevole); ricostruire quindi quattro facce è quasi la perfezione (ma è possibile dopo un certo periodo di manipolazione) e poi, chissà, forse si riuscirà a ricomporre l'intero cubo.
Naturalmente, procedere in modo empirico riflettendo sulle mosse per ottenere informazioni e determinare così procedure anche parziali per proseguire nella collocazione dei cubi, non significa procedere in modo casuale: in tal caso si può benissimo lasciare ogni speranza. Come qualcuno ha calcolato, infatti, supponendo di fare una mossa ogni microsecondo (tempo di lavoro di un computer) ci vorrebbero tre miliardi di anni (pari a un terzo dell'età dell'universo, secondo la teoria dei big bang) per esplorare tutte le possibili configurazioni.
Per le prossime vacanze natalizie, occupate — suppongo — dalla continua manipolazione del cubo magico, non vi propongo altri problemi. Anzi, restando in tema, propongo che ciascuno invii il numero di mosse impiegate per ricostruire (partendo dal cubo a colori mescolati) una faccia, due facce, tre facce...



1, 100, 1000 problemi di matematica ricreativa

Da un lettore di Pergioco, interessantissimi spunti per divertirsi ragionando

Rubriche e articoli di matematica ricreativa stanno occupando sempre più spazio su riviste e quotidiani; in modo particolare sembra aumentare l'interesse del pubblico nei confronti dei "giochi matematici" e degli enigmi più o meno complessi: è curioso constatare come ci siano moltissime persone che, servendosi solo di carta e matita, si immergono per ore in giochi, quiz e indovinelli matematici che, se affrontati con una comune calcolatrice tascabile, potrebbero essere risolti in qualche minuto.
Bisogna dire che il gusto per la matematica ricreativa è vecchio di almeno qualche millennio.
Attualissimo è, per esempio, un divertente problema contenuto nel *Trattato di Aritmetica* di Paolo dell'Abaco, un matematico italiano del XIV secolo.
"*Un tale* — dice l'enunciato del problema — *affitta una casa ad un maestro per 12 lire all'anno. Dopo un mese arriva un forestiero in cerca di casa e chiede di dividere l'alloggio con il maestro*"; la storia si ripete regolarmente una volta al mese: alla fine dell'anno sorge naturalmente il problema di come dividere le spese dell'affitto in maniera equa. Il maestro propone una brillante soluzione, dicendo: "*Io ho abitato qui per 12 mesi; il secondo arrivato per 11 mesi e così via: in tutto sono 78 mesi: dividiamo le spese, e cioè le 12 lire, per 78 e poi ciascuno pagherà in proporzione ai mesi che ha trascorso nella casa*".
A questo punto, racconta Paolo dell'Abaco, si alza uno degli inquilini dicendo al maestro: "*Tu ci stai ingannando: in questo modo, per il mese che tu hai trascorso in casa da solo pagherai esattamente quanto l'ultimo arrivato che è stato costretto a coabitare con altre 11 persone!*"
"*Procediamo in un altro modo* — aggiunge l'astuto inquilino — *l'affitto di un mese è pari ad una lira: ognuno pagherà la sua quota mensile dividendo questo importo per il numero degli affittuari di quel mese*". Così i 12 inquilini risolvono questo curioso problema di equo canone e di coabitazione forzata.
Se si scorrono i cento e più problemi contenuti nel *Trattato* di Paolo dell'Abaco si possono trovare situazioni altrettanto curiose: "*Un tale* — si legge per esempio in uno di questi indovinelli — *fa testamento disponendo in questo modo sul suo patrimonio: 1/3 dell'eredità alla moglie e 2/3 al figlio che sarebbe dovuto nascere; se invece fosse nata una figlia, le parti si sarebbero invertite: 2/3 alla moglie e 1/3 alla figlia*".
L'uomo muore e dopo qualche settimana la moglie mette al mondo un bambino e ...una bambina. Come dividere, allora, l'eredità?
Fra le filastrocche a sfondo matematico, la più famosa è senza dubbio la seguente:
Per una strada che andava a Camogli,
incontrai un uomo con tre mogli,
ciascuna moglie aveva 7 sacchi,
ciascun sacco conteneva 7 gatti,
ciascun gatto aveva 7 gattini;
tra mogli, sacchi, gatte e gattini,
in quanti andavano dunque a Camogli?
Anche gli antichi Egizi si dedicavano con impegno a questo genere di indovinelli: il problema numero 79 del cosiddetto "Papiro Rhind", che costituisce ancora oggi la principale fonte di conoscenza della matematica egiziana, consiste nell'"inventario di una proprietà"; eccone il testo:

7 case
49 gatti
343 topi
2401 spighe di grano
16807 misure di grano.

È probabile che si tratti dei dati di un indovinello sul tipo: "Un uomo possiede 7 case, in ogni casa vi sono 7 gatti, ogni gatto mangia 7 topi, e così via..." Il giochetto evidenziava in tal modo la sequenza numerica 7, 49, 343, ...: questi numeri altro non sono che le potenze del 7 e, complessivamente considerati, costituiscono una progressione geometrica.
Naturalmente, per chi si diletta di matematica ricreativa, c'è sempre la possibilità di cimentarsi in imprese più impegnative: si può tentare, ad esempio, di emulare i grandi calcolatori mentali del passato, come il fenomenale William Klein che riuscì una volta a fornire il risultato del prodotto 231.789 × 156.727 in poco meno di 20 secondi! Ovviamente per dedicarsi alla pratica del calcolo mentale occorrono doti particolari di memoria e una buona dose di perseveranza.
Ai più sofisticati e a coloro che vogliono assicurarsi un posticino nella prossima edizione dell'Enciclopedia Britannica possiamo consigliare infine di affrontare qualche problema matematico tuttora irrisolto. Chi ha la passione per i grandi numeri può tentare di scoprire un numero primo (divisibile cioè solo per 1 e per se stesso) più grande di quello individuato qualche tempo fa da due studiosi statunitensi; l'impresa, però, non è delle più semplici visto quali sono le dimensioni di questo numero: esso è infatti formato da più di 14 mila cifre e per scriverlo per esteso occorrerebbe disporre di una striscia di carta lunga più di 15 metri.
Volendo rimanere su questi livelli di difficoltà ci si può anche dedicare ad una curiosa congettura che, fino ad ora, non è ancora stata dimostrata dagli addetti ai lavori; si tratta della "congettura di Goldbach", così denominata dal matematico tedesco che nel 1742 la sottopose per primo all'attenzione di alcuni suoi colleghi.
Almeno apparentemente l'enunciato della congettura è semplicissimo: "*Ogni numero pari è uguale alla somma di due numeri primi*". Ma l'apparenza non deve ingannare: valenti matematici hanno tentato di dimostrarla, senza molto successo.
Ad ogni modo con la "congettura di Goldbach" si abbandona il terreno del gioco e ci si addentra decisamente in quello della "matematica seria": ma, come abbiamo visto, importanti concetti matematici possono essere nascosti anche negli indovinelli o nelle filastrocche più comuni.

Reginaldo Palermo

Carta e fantasia per creare l'albero di Natale

Uno splendido abete di cinquanta centimetri di altezza e tutti gli addobbi d'occasione possono nascere dalle semplici regole dell'origami

di Roberto Marassi e Giovanni Maltagliati

In una rivista di giochi si potrebbe tentare di distinguere i giochi che richiedono la partecipazione di due o più persone e quelli da eseguire da soli; i primi possono assumere il ruolo di mezzo per comunicare in quanto offrono un valido pretesto per avvicinare altre persone e per passare del tempo insieme.
Da esperti di origami ci chiediamo dove collocheremo la passione di piegare la carta, volendo fare una classificazione in tal senso. Ebbene: si deve ammettere che l'origami è uno dei pochissimi giochi non compatibili con una suddivisione fra "solitari" e giochi collettivi.
Analizzando meglio, si tratta di un gioco che ha delle analogie molto marcate con le arti figurative. E qui si potrebbe inserire un altro quesito: se l'origami è un gioco-arte, le arti figurative, sono arti-gioco?
Si è sinceramente tentati di rispondere in modo affermativo se solo ci scrolliamo di dosso l'alone di seriosità che la parola "arte" comporta. Lo stesso discorso vale, ad esempio, per la musica. Indubbiamente possiamo individuare una fase iniziale in cui le difficoltà tecniche e la scarsa conoscenza costringono i principianti a un isolamento: per lungo tempo essi piegheranno o suoneranno o dipingeranno da soli, timorosi di essere giudicati. Poi, perso il ritegno iniziale ed acquisita una certa sicurezza tecnica, godranno della meraviglia degli altri e della possibilità di divertirsi *insieme* agli altri, apprezzando sempre di più l'occasione di scambiare ed allargare le proprie esperienze. Ma anche a questo punto, nella fase che un animatore amerebbe definire "socializzante", con l'origami resta ben viva anche la gioia personale e strettamente individuale del gioco.
Passiamo ora ad una parte più propriamente tecnica.

Materiali e forme

Per realizzare un modello origami è necessario utilizzare della carta il più possibile adatta; per questo, per ciascun modello, vi daremo alcuni consigli. Altra necessità, non del tutto ovvia per un principiante, è quella di procurarsi carta *perfettamente* squadrata.
Il problema si può risolvere in due modi: comprando carta per origami già pronta o tagliando dei quadrati regolari da fogli più grandi. La carta già squadrata per origami si trova con facilità solo in Giappone. In Italia per ora è difficilmente reperibile. Vi segnaliamo comunque che la "Città del Sole", via Dante 13, Milano, ha recentemente inserito in catalogo due confezioni di carta: 90 fogli di 15 cm a lire 2.300 e 100 fogli di 9 cm a lire 1.200. Abbiamo visto e provato questa carta: è buona. È possibile che altri commercianti producano o distribuiscano carta per origami, in questo caso gradiremmo che ci venissero segnalati nomi e indirizzi.
Il Centro Diffusione Origami, mette a disposizione dei soci un catalogo con vari tipi di carta e libri di origami, diversamente non reperibili in Italia: scrivete al C.D.O., casella postale 318 - 50100 Firenze se desiderate ricevere il catalogo e altre informazioni. La quota di associazione per il 1981 è di 10.000 lire e consente di ricevere per un anno il materiale pubblicato dal Centro.
Chi invece vuole tagliare da sè la carta, anche per la fretta di cominciare subito, ha diverse possibilità. Una taglierina sarebbe l'ideale, ma quelle buone e precise sono costose: si trovano dalle 40.000 alle 70.000 lire presso grosse cartolerie, rivenditori di articoli per fotografia e per tipografie. Naturalmente si possono utilizzare fogli rettangolari, ad esempio i vari formati di carta per scrivere, che possono essere facilmente squadrati a mano. Altrimenti si può usare il metodo illustrato in figura che permette di ottenere dei quadrati perfetti partendo da un qualunque pezzo di carta. Infine un consiglio utile: i "cubi per appunti" che da qualche anno si trovano in commercio, pur essendo di carta un po' troppo pesante e spesso non perfettamente squadrati, possono andare benissimo per modelli semplici ed hanno il vantaggio di non finire mai.
Per controllare se un foglio è perfettamente squadrato, occorre piegarlo a "libro" facendo coincidere gli angoli adiacenti e poi lungo le diagonali, facendo coincidere gli angoli opposti. Il foglio sarà veramente *quadrato* se queste piegature consentiranno una sovrapposizione perfetta.

L'abete

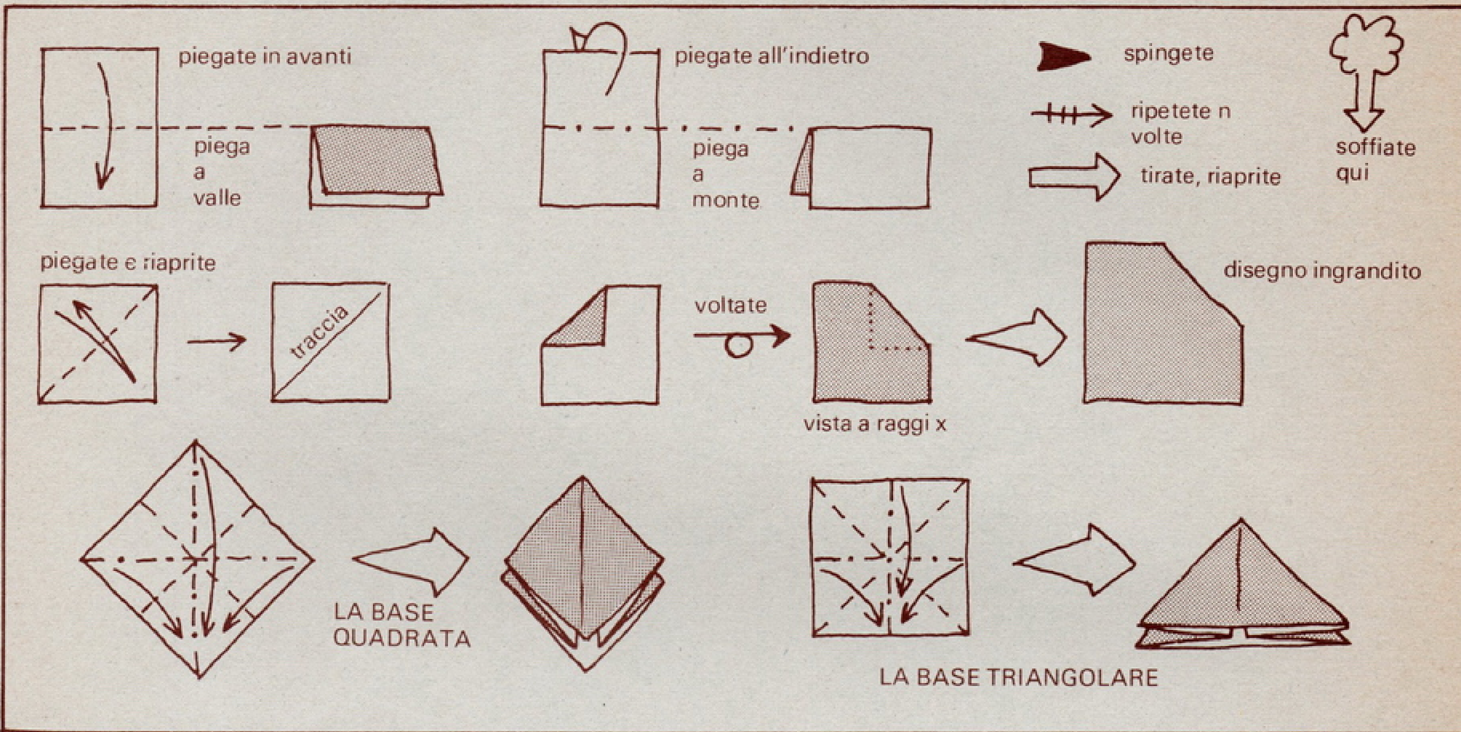
Questo modello di Rae Cooker si trova sul libro "The Magic of origami" (Japan Publication). Per realizzare un albero di circa 50 cm di altezza, occorrono tre quadrati di circa 45, 40, 35 cm di lato per i rami; uno di 20 cm per la punta ed uno di 35 cm per la base. È necessario in questo caso usare cartoncino tipo bristol, o anche più robusto. Questo modello è così attraente, che ve lo proponiamo facendo eccezione alla regola "niente colla". Inoltre con questo soggetto ispirato al Natale, abbiamo l'occasione di introdurre il concetto di "origami modulare", che svilupperemo in altra occasione con la certezza di incontrare il vostro gradimento.

La stella bicolore

Per questa stella si consiglia l'uso di carta colorata diversamente sulle due facce (molto difficile da trovare, vi consigliamo di abbinare due quadrati di colore diverso) o di carta metallizzata.
Attenzione: imparate a distinguere la *carta* metallizzata, dalla *plastica* metallizzata, perchè quest'ultima in genere non è utilizzabile per gli origami, in quanto le pieghe si riaprono. Nel caso della nostra stella però non preoccupatevi: la plastica metallizzata può andare bene, anche se vi farà faticare un po' per "domarla". A modello finito, l'altezza della stella risulterà uguale al lato del quadrato.

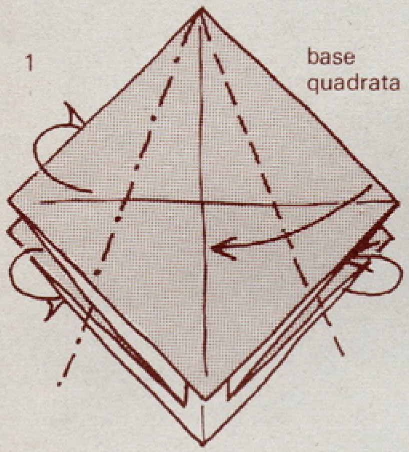
Il cubo

Per la carta da usare, non ci sono problemi; va bene qualsiasi tipo, basta tener presente la regola generale di usare carta fine e leggera per modelli piccoli e carta più pesante per oggetti di dimensione più grande. Naturalmente, volendo usare i cubi per decorare l'albero, il migliore effetto si raggiunge con carta fantasia o metallizzata.
Tenete presente che da un quadrato di 16 cm di lato, si ottiene un cubo di 4 cm di spigolo. In lingua inglese il cubo è detto anche "waterbomb" (bomba ad acqua) per l'uso che ne fanno i ragazzi di lanciarlo pieno d'acqua... mentre i bambini cinesi, anche loro un po' birboni, si divertono imprigionando nel cubo una mosca, per sentirne amplificato il ronzìo.
In Spagna, una variante del cubo, con due alette sporgenti, è detta "pentolina", perchè si riesce a farvi bollire l'acqua dentro.



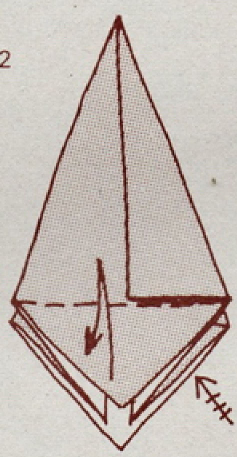
L'ABETE - (1) il tronco

1



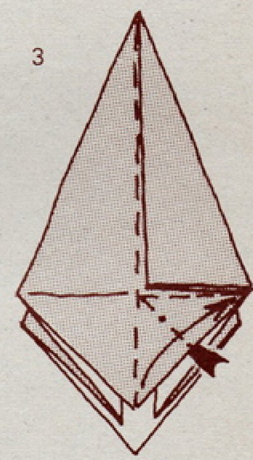
piegate tutte le alette nello stesso senso

2



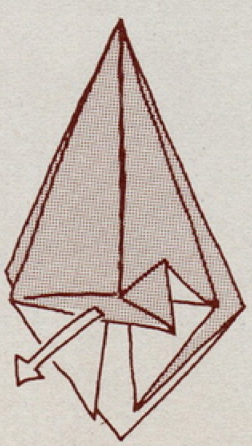
ripetete sulle altre alette

3



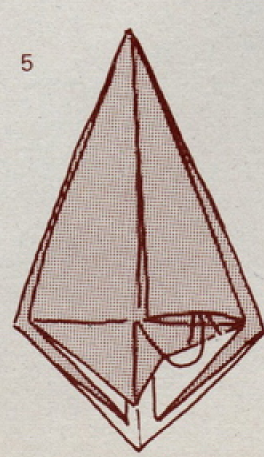
piegate il triangolo a metà

4



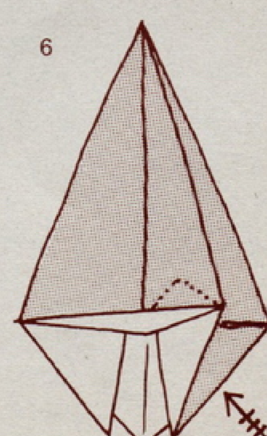
ora riapritelo

5



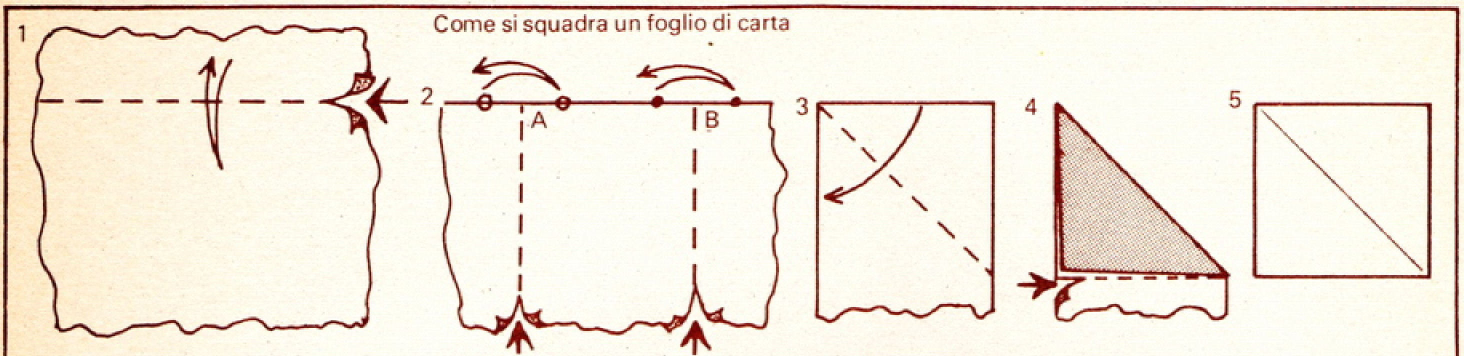
e intascàtelo

6



così.
Ripetete con gli altri tre

Come si squadra un foglio di carta



tracciate una piega netta e tagliate lungo la piegatura

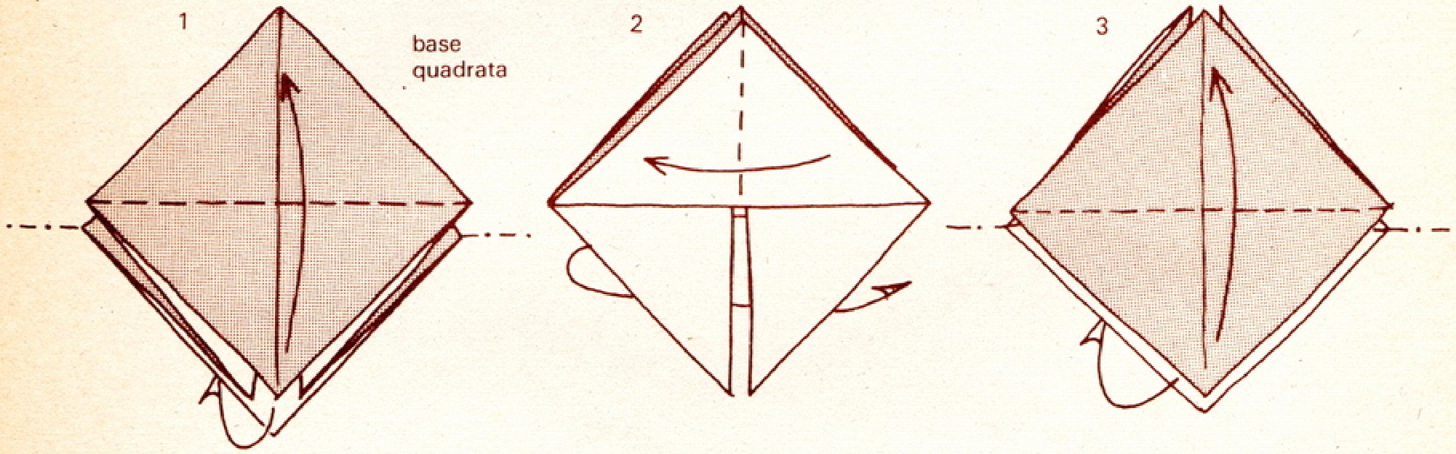
ripiegate il bordo su se stesso in due punti diversi (A e B) tagliate lungo la piegatura

portate il bordo superiore su quello laterale

e tagliate lungo l'altro bordo

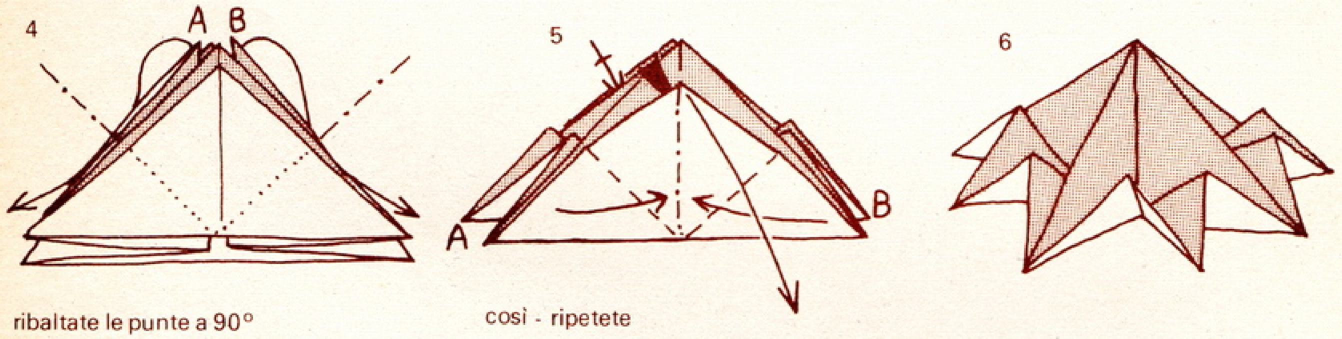
il quadrato

L'ABETE - (2) i rami



piegate in su gli angoli

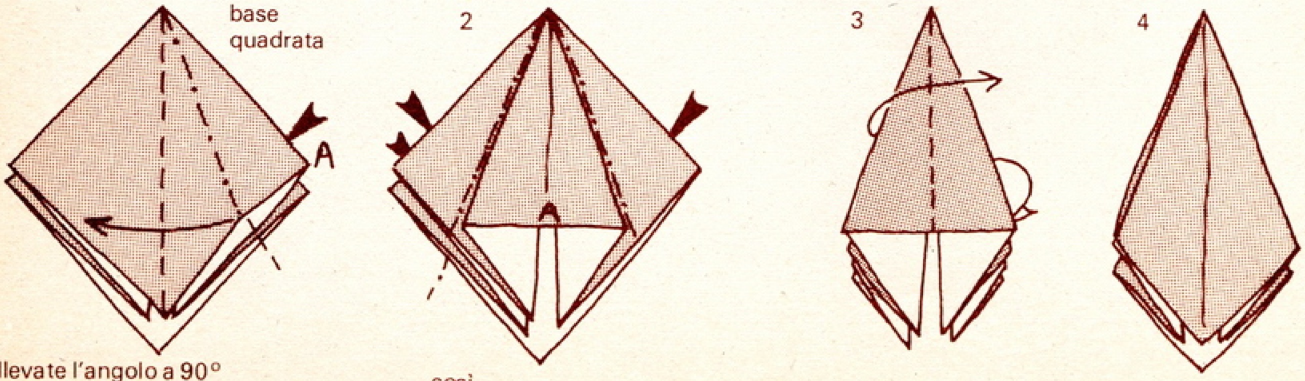
ripetete



ribaltate le punte a 90°

così - ripetete

L'ABETE - (3) la punta

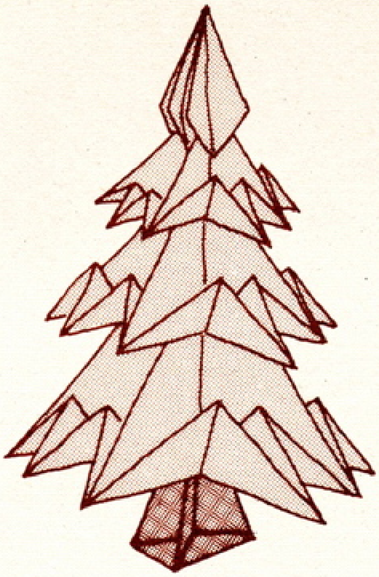


sollevate l'angolo a 90° e schiacciate

così ripetete sugli altri tre

L'ABETE

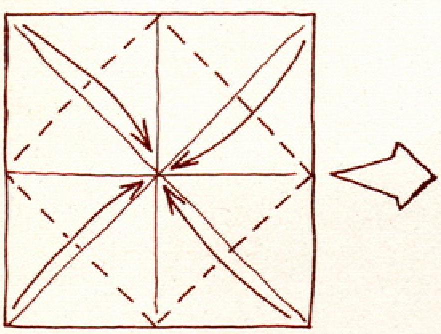
Inserite gli elementi uno nell'altro, e fissateli con della colla a presa rapida. Potete anche aumentare il numero dei rami. Decorare con origami.



Con degli abeti alti circa 10 cm., e privi della base, potete fare dei simpatici biglietti di Natale. Piegate a metà un cartoncino di 20 × 25 cm. e fissate l'abete all'interno, lungo la piegatura, in modo che venga "sventagliato" quando si apre il biglietto.

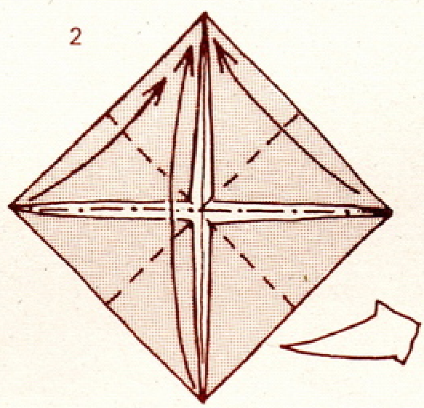
LA STELLA BICOLORE

1



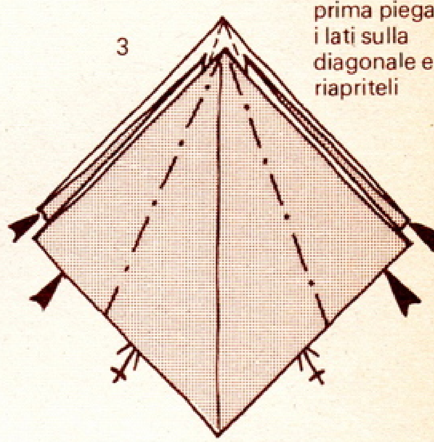
piegate gli angoli al centro, formando una base a busta

2



ora formate una base quadrata

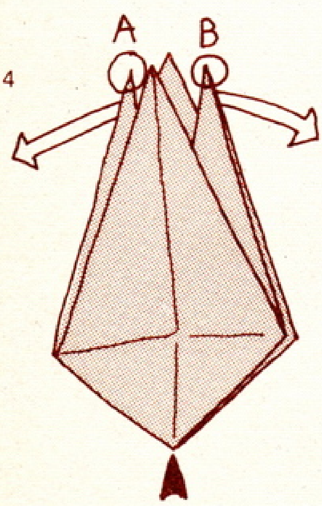
3



prima piegate i lati sulla diagonale e riapriteli

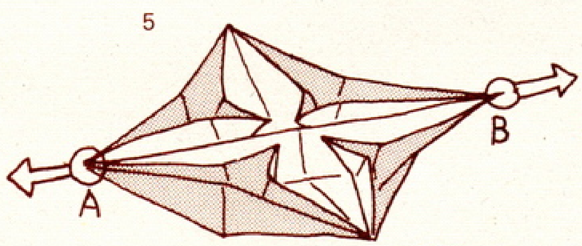
spingete gli angoli rovesciandoli all'interno

4



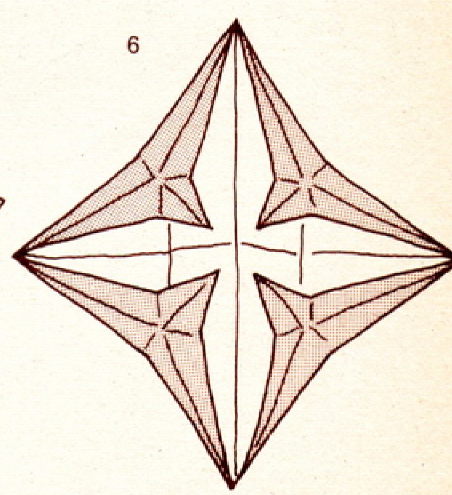
e formate una base della gru. Tirate due punti in direzioni opposte, finchè il centro non si rovescia in dentro

5

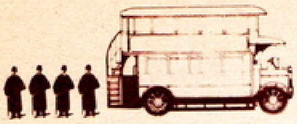


così

6

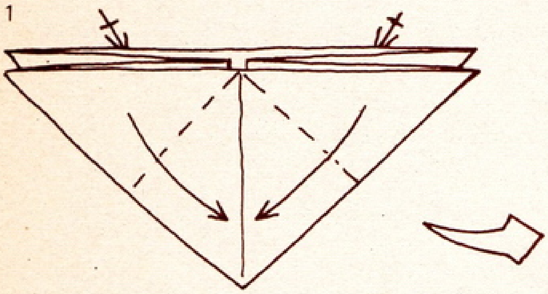


LA STELLA BICOLORE



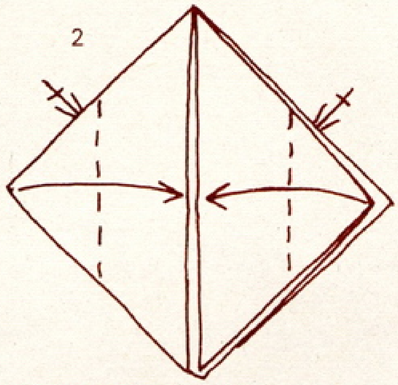
IL CUBO

1



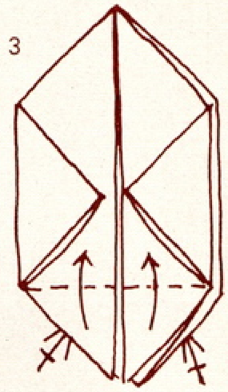
partite dalla base triangolare

2

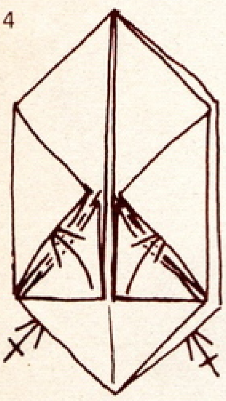


piegate gli angoli al centro

3

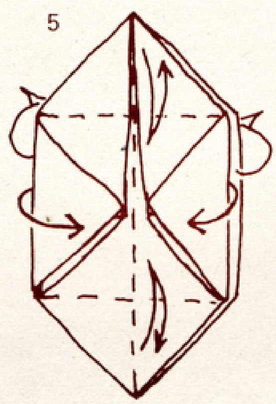


4



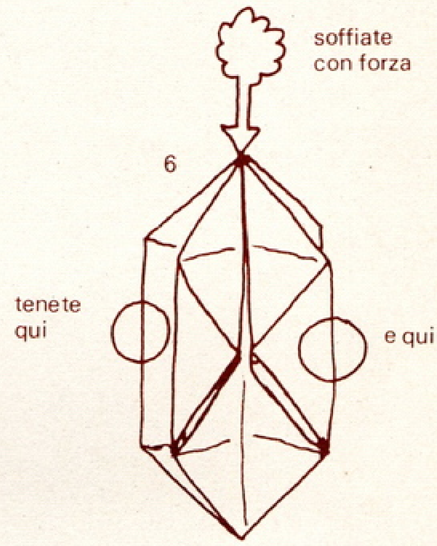
intascate

5

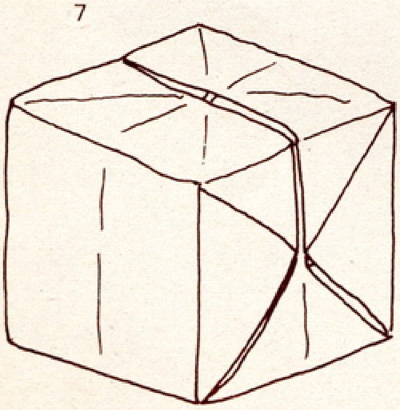


separate le quattro alette

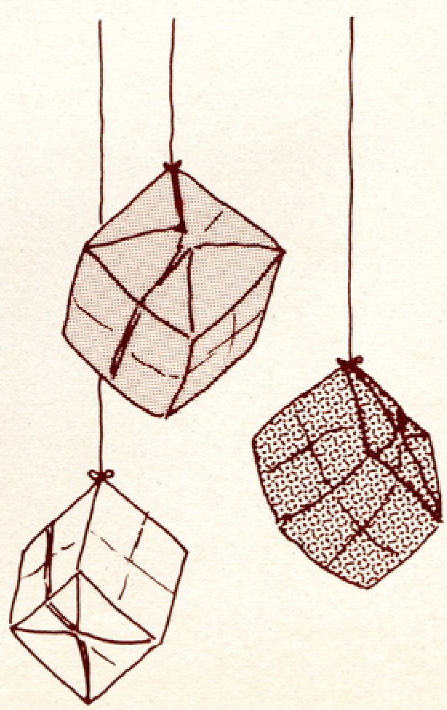
6



7



modellate il cubo



Boardgames: le ghiotte sorprese d'oltre oceano

Aziende "minori", spesso sconosciute in Italia, si distinguono per l'originalità e la ricchezza della loro produzione

di Giovanni Ingellis

Nel numero di ottobre abbiamo presentato le principali case (Avalon Hill, S.P.I., International Team) che operano sul mercato italiano.
Ma la reale immagine dell'hobby non è così semplicemente definibile: il quadro è molto più complesso, stimolante, ricco di alternative.
Nei soli Stati Uniti esistono una quarantina di società che pubblicano boardgames. La tiratura di ciascun titolo difficilmente è inferiore alle diecimila copie, ed ogni anno vengono stampati un centinaio di nuovi titoli.
Tutto si può dire di questo "incredibile" mercato salvo che sia poco "interessante". E poco interessante certamente non è per chi è attento alla qualità del "gioco" e non si lascia irretire dalle facili e multicolori soluzioni grafiche, ma richiede in cambio dei suoi soldi un prodotto accurato dal punto di vista della ricerca storica, ed originale ed equilibrato per quanto riguarda le meccaniche del "gioco".
Quelle che sembravano le più salde colonne dell'hobby (la S.P.I. e la Avalon Hill) sono state scosse dall'emergere al primo posto delle vendite della T.S.R.; e proprio con la T.S.R. incominciamo la nostra rapida ricognizione del Terzo Mondo dell'editoria "minore" statunitense. Dungeons & Dragons (Draghi e Segrete) è il gioco, creato da Gary Gygax, sul quale la T.S.R. ha costruito le proprie fortune commerciali.
Completamente diverso dagli altri boardgames esistenti sia per le componenti (un opuscolo di regole, quattro strani dadi, carta e matita), che per la meccanica di gioco, ha rovesciato, nel giro di pochi anni, il predominio delle simulazioni storiche, sostituendo ad esse un delirante universo fantastico.
In D. & D. ciascun giocatore deve calarsi nei panni di un personaggio immaginario (mago, guerriero, elfo), ed incamminarsi insieme (ed a volte contro) ai suoi compagni nei meandri tenebrosi delle segrete di un castello.
All'interno tesori favolosi o una rapida morte ad opera di mostruose creature attenderanno l'ardito.
Il Dungeon Master (un personaggio che funge contemporaneamente da Giudice e da Destino nel mondo sotterraneo di D.&D.) regolerà il cammino della "compagnia" e contemporaneamente disporrà le trappole più letali innanzi ai loro passi.
Il "role-playing" (assunzione di ruolo, letteralmente) non è certo una novità nel campo pedagogico o psicanalitico, ma Gygax è riuscito a trasformare questa tecnica scientifica, coniugandola con il mondo della favola e della mitologia.
D.&D. è diventato oggetto di un vero e proprio culto da parte di un numero incredibilmente elevato di teen-agers americani, e le imitazioni o i plagi non si sono fatti attendere molto, ma con esse son venute fuori anche delle interessanti espansioni dell'universo del role-playing.
Ora è possibile rivestire i panni del vostro eroe fantascientifico preferito (con "Traveller" della G.D.W.) o entrare nella divisa degli eroici "commandos" della II guerra mondiale (con "Commando" della S.P.I.), o indossare lo "smoking" della spia di gran classe (con "Top Secret" della T.S.R.), o infine, cingere il cinturone di Billy the Kid (con "Boot Hill", ancora della T.S.R.).
Ma il panorama del Terzo Mondo è, come abbiamo detto, incredibilmente complesso: si va da multinazionali del role-playing come la T.S.R. a piccole ditte con solo un paio di giochi pubblicati (magari bellissimi perchè frutto di una passione quasi "amorosa" per un periodo o una situazione) come la People's Wargames.
La Game Designers Workshop (G.D.W.) è sicuramente fra le più interessanti.
Specializzata in conflitti (quello Russo-Polacco, per esempio) e battaglie (Velikyie Luki) poco conosciuti, ha incominciato però la sua produzione con un'impresa mastodontica: la riproduzione della II Guerra Mondiale in una serie di giochi venduti separatamente, ma integrabili fino a costituire il teatro completo di tutte le operazioni militari in Europa.
La G.D.W., creata da due insegnanti di storia dell'Università dell'Illinois, si è fatta scrupolo di editare solo giochi sostenuti dalla più rigorosa ricerca storica.
Questa linea programmatica è stata premiata da un volume di vendite che pone la G.D.W. al quinto posto nel mercato U.S.A.
Fra le case minori (per vendite, non certo qualitativamente) due sono particolarmente importanti per l'appassionato cultore delle glorie dell'età napoleonica: l'Operational Studies Group (O.S.G.) e la Marshall Enterprises (M.E.).
La totalità della produzione della M.E. è dedicata alla celebrazione dei trionfi "dell'empereur". Con i "counters" più colorati e gradevoli dell'hobby e su cartine di bellissima fattura vengono ricreate, con grande ricchezza di particolari, le battaglie di Eylau, Austerlitz e Talavera.
L'O.S.G. ha invece in corso di esecuzione un'impresa mastodontica: ricreare non i singoli fatti d'arme, ma le "campagne" napoleoniche, in modo da metter in luce il genio strategico, la fondamentale arma di Napoleone: la manovra.
Il trattamento grafico del soggetto è di notevole qualità; l'accuratezza della ricerca, addirittura "certosina" (un opuscolo storico accompagna ciascun gioco dell'O.S.G.); ampio spazio è quindi stato dato a concetti quali il "morale", le comunicazioni, la fatica e l'iniziativa.

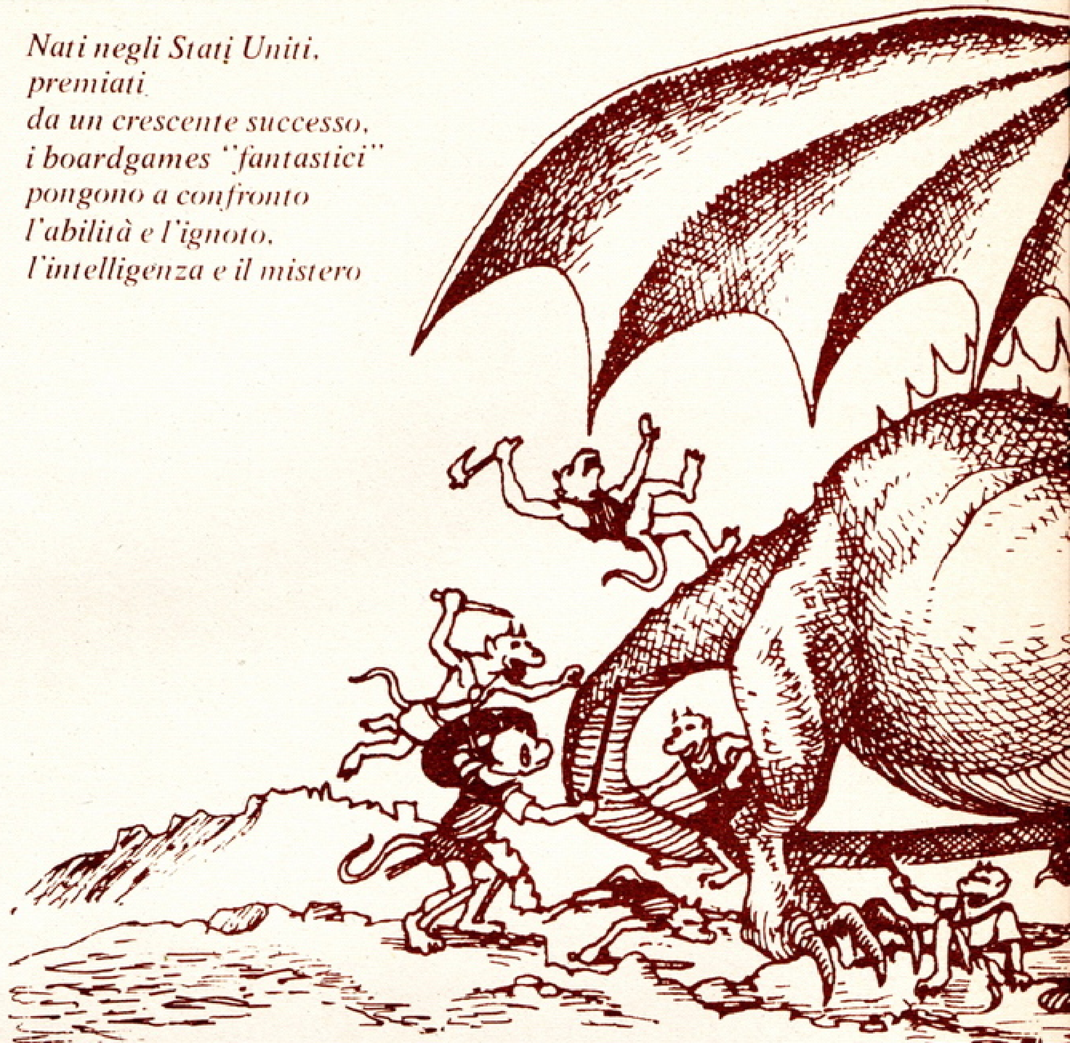


(1 - continua)

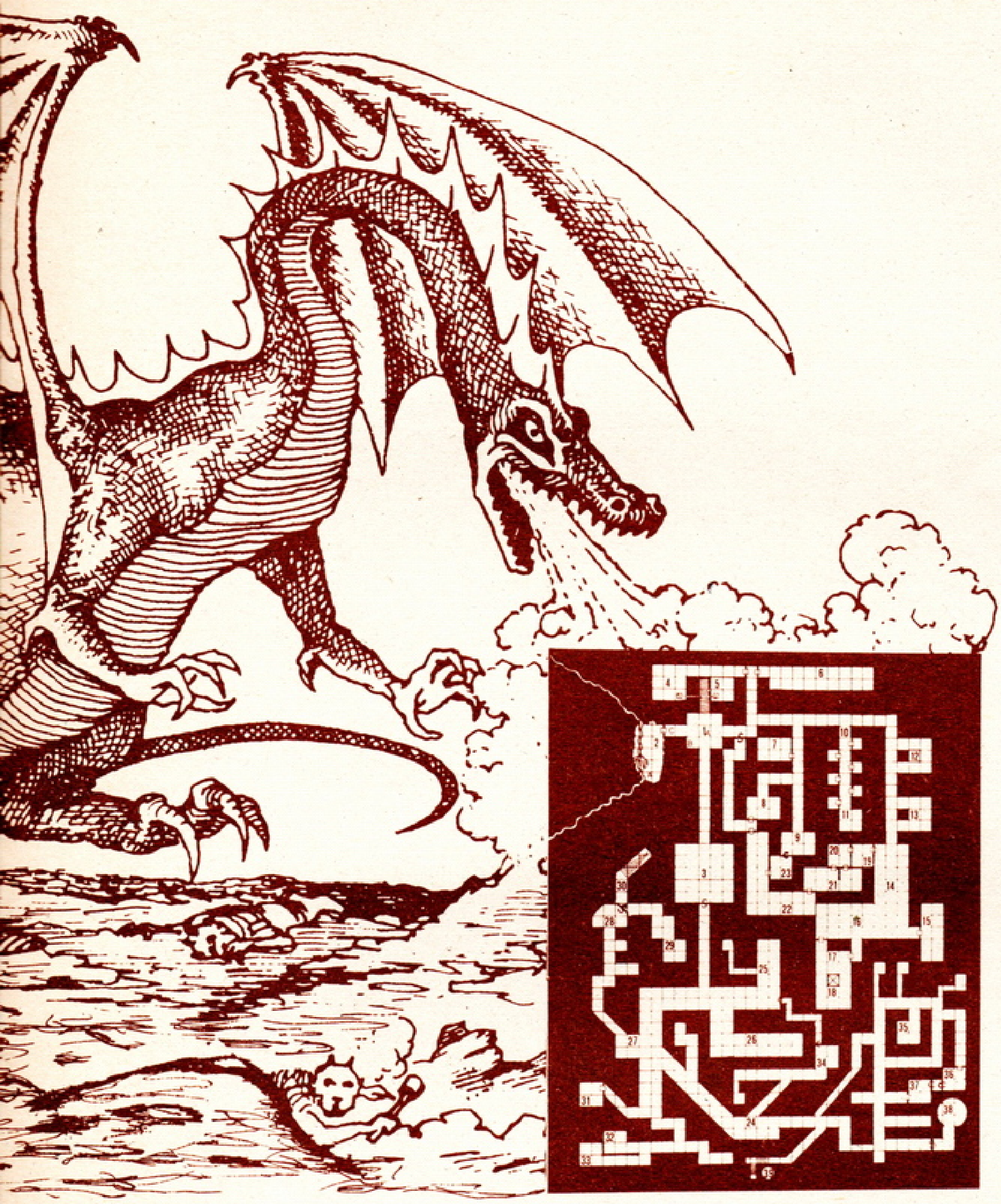
Viaggio simulato nel mondo del fantasy

di Sergio Masini

Nati negli Stati Uniti, premiati da un crescente successo, i boardgames "fantastici" pongono a confronto l'abilità e l'ignoto, l'intelligenza e il mistero



Per chi vuole creare un gioco di simulazione esistono due possibilità: ricostruire una realtà e inventare un universo autonomo, dotato di proprie leggi e di una propria logica. La distinzione, dunque, è identica a quella esistente fra un testo storico o un'inchiesta giornalistica da una parte, ed un brano di narrativa dall'altra.
Ma quale tipo di narrazione interesserà chi deve costruire un mondo del tutto nuovo, ed ambientarvi le avventure da far vivere ai giocatori? Cercherà chiaramente una "narrazione" che dia libero sfogo all'inventiva, che consenta un'enorme quantità di sorprese, colpi di scena, emozioni: un gioco basato su reazioni elementari e passioni primordiali, con clangore di armi e scintillio di tesori, fulgidi eroismi e tenebrose presenze. Ecco nascere così i *Fantasy games*, giochi ambientati in medioevi impossibili, alimentati dalle leggende nordiche e sassoni; popolati di maghi, elfi, cavalieri, potenze demoniache e mostri spaventosi e gentili folletti. Ma i *Fantasy games* non nascono dal nulla. Sono anzi la tappa d'arrivo di un vero "genere" letterario: la "fantasia eroica" (*Heroic fantasy*), prodotto tipicamente anglosassone. Come la definisce uno dei suoi esponenti principali, l'americano L. Sprague de Camp, "La fantasia eroica è il nome di un genere di storie ambientate non nel mondo come è, era o sarà, ma come *dovrebbe essere* per formare un buon racconto. Le storie che si riuniscono sotto questo nome comune sono fantasie avventurose che si svolgono in mondi immaginari preistorici o medievali quando (è divertente immaginarlo) tutti gli uomini erano forti, tutte le donne belle, tutti i problemi semplici, e la vita tutta un'avventura. In un mondo del genere città scintillanti alzavano le torri ingioiellate verso le stelle, maghi mormoravano sinistri malefici in spelonche sotterranee, spiriti maliziosi saltellavano fra le rovine dimenticate, mostri primigeni si aprivano sentieri attraverso le giungle intricate, e il destino dei reami era in bilico sulle lame rosse di sangue delle spade impugnate da eroi dalla forza e dal coraggio soprannaturali".
L'autore di Fantasy crea dunque un mondo come *dovrebbe essere*, e nello stesso tempo impone a sè ed ai suoi personaggi una serie di limitazioni, di regole, di condizionamenti che servono a dare spessore alla sua fantasia. L'esempio più illustre e macroscopico è dato dal grande J.R.R. Tolkien, autore della trilogia "Il Signore degli Anelli" e di altri romanzi, tutti ambientati in un mondo totalmente immaginario, la "Terra di mezzo", della quale lo scrittore ha inventato coscienziosamente ogni dettaglio, dalla lingua alla storia, dalla geografia all'etnologia; ci sono persino calendari, mappe e vocabolari allegati al volume. "Il Signore degli Anelli" è perciò prima di tutto un colossale gioco, nel quale Tolkien coinvolge totalmente il lettore. È un libro nel quale si sprofonda, arrivando a immedesimarsi coi personaggi tanto da non accorgersi dello scorrere del tempo, accettando tutte le convenzioni che rendono verosimile il racconto.
Sul "Signore degli Anelli" e sugli altri romanzi di Tolkien è assurdamente fiorita, in Italia, una serie di equivoci che ne hanno quasi fatto un punto di riferimento di alcune correnti di estrema destra. In realtà la trilogia fu pensata e in larga parte composta prima, durante e dopo la seconda guerra mondiale, quando l'Oscuro Potere (la forza del male contro cui si battono gli eroi di Tolkien) era con ogni evidenza la Germania nazista. Ad ogni modo le superfetazioni di natura politica non hanno avuto alcun peso sulla fortuna del "Signore degli Anelli" e del genere Fantasy nei paesi anglosassoni.
Quasi ad ogni pagina di questi romanzi i personaggi devono affrontare grandi pericoli e avversari spietati. Era abbastanza naturale che prima o poi si pensasse di farne la fonte di una serie di giochi di simulazione; ma in questo caso, anzichè analizzare le varie possibilità di sviluppo di un evento storico o di un conflitto prevedibile nel futuro, i *Fantasy games* consentono ai giocatori di inventarsi il proprio romanzo personale o di vivere la trama di un romanzo già scritto con la possibilità di modificarla; o, ancora, di "leggere" in forma di gioco, un racconto che non sarà mai ospitato sulle pagine di un libro, perchè "bruciato" in una simulazione.
In questa prima parte parleremo dell'ipotesi più suggestiva di gioco ambientato nel regno della Fantasy: quella che parte da zero, o meglio dall'inventiva di una persona e da un libro di regole.
Il capostitpite di questa linea è il famoso — all'estero — *Dungeons & Dragons* della TRS (Tactical Studies Rules) di Lake Geneva nel Wisconsin. In Italia non è stato mai tradotto; alcune copie sono reperibili presso i negozi della "Città del Sole". In Inghilterra e negli Stati Uniti ha dato vita, invece, ad un vivace mercato di giochi, accessori e riviste specializzate.
Il fulcro di *Dungeons & Dragons* (letteralmente, "Passaggi sotterranei e draghi) è costituito dalla mente dell'arbitro di gioco. Questi disegna una



fitta rete di vie e stanze sotterranee, a vari livelli di profondità, collegate tra loro da passaggi segreti e trabocchetti, spesso piene di tesori ma anche infestate da ogni genere di malefiche presenze: draghi, giganti, creature mitologiche, enormi insetti, popoli dell'abisso, maghi maligni e così via, senza alcun limite alla fantasia.
In questo mondo allucinante, noto soltanto all'arbitro, un certo numero di giocatori dà vita ad una o più bande di avventurieri, composte da maghi alle prime armi, guerrieri, ladri, monaci, elfi, nani, ciascuno con le proprie specifiche capacità di movimento, resistenza alle fatiche, destrezza nel maneggiare le armi o le forze magiche. Queste combriccole di messeri vanno allo sbaraglio, senza mappe e senza guide, dentro gli oscuri labirinti per compiere una o più missioni, come rintracciare un particolare strumento magico o portare a casa una certa quantità di tesori: ma soprattutto per provare la loro forza e la loro abilità contro i tranelli e i nemici seminati sulla loro strada, ed acquistare l'esperienza necessaria ad affrontare nuovi e più impegnativi pericoli.
Uno degli aspetti più interessanti di *Dungeons & Dragons* sta nel non richiedere una competizione tra i partecipanti, ma piuttosto il loro coinvolgimento in una sorta di psicodramma destinato a ripetersi all'infinito e dove ogni giocatore diventa il personaggio o i personaggi da lui guidati: per questo i giochi di questo tipo sono anche detti *role - playing games*, ossia giochi nei quali si impersona un determinato ruolo, proprio come in una rappresentazione teatrale.
Nell'ambito del *role - playing*, in particolare, *Dungeons & Dragons* tende a sviluppare più lo "spirito di corpo" che l'individualismo, giacchè ogni personaggio può sperare di salvarsi soltanto se mette le proprie doti peculiari al servizio del gruppo e riesce ad usufruire delle doti altrui.
Una partita di *Dungeons & Dragons* può durare anni, specialmente se giocatori e arbitro decidono di variare gli schemi adottando vari tipi di "moduli", ossia scenari nei quali ambientare, con alcune variazioni alle regole, le avventure dei loro personaggi: la TRS ha prodotto almeno dieci varianti, che includono ghiacciai, sale infuocate, templi misteriori eccetera eccetera. Logicamente, andando avanti nel tempo gli apprendisti maghi diverranno sempre più spettacolari, come "Immagini allo specchio!" che crea da una a quattro copie dello stregone, o "Levitazione!" che consente al mago o ad un suo partner di innalzarsi nell'aria. Così i guerrieri, che all'inizio erano sì e no in grado di stendere un orco povero di cervello, diverranno capaci di misurarsi coi grandi draghi che custodiscono i tesori nelle più profonde cavità del suolo; e, in breve, tutti i componenti del gruppo — o almeno i sopravvissuti alle più tremende avventure — costringeranno l'arbitro a ricorrere a trucchi sempre più raffinati e a mostri sempre più barocchi per mantenere vivo questo gioco senza fine (previdente, la TSR fornisce in un apposito manuale la descrizione di almeno trecentocinquanta mostri, ciascuno dotato di una spiccata propensione alla litigiosità).
Dungeons & Dragons non è il solo *Fantasy game* nell'ambito del sistema *role - playing*; sulla sua scia se ne sono sviluppati altri, come *Tunnels & Trolls* della SGL di Londra e *Sorcerer's cave* della Ariel - Philmar, sempre di Londra, destinato al pubblico più giovane. Cito prima di tutto questi due giochi perchè sono reperibili in Italia (senza traduzione) presso la solita "Città del Sole"; ma fra Stati Uniti ed Inghilterra ne sono stati prodotti altri, dai nomi evocatori, come *Fantasy Trip, Runequest, Chivalry & Sorcery, Mortal Combat* e *Monsters! Monsters!*
Nella maggior parte dei casi si tratta di semplici manuali di regole: teoricamente per questi giochi sono sufficienti carta e matita e qualche gettone per rappresentare i personaggi e i loro avversari. In realtà tutti i giocatori di *Dungeons & Dragons* e soci usano modellini di plastica o metallo, il che ha dato vita ad una vasta produzione di cavalieri, nani e mostri da muovere sui tavoli da gioco, a seconda del risultato dei dadi. Perfino questi ultimi sono del tutto particolari: il tradizionale dado a sei facce è rimpiazzato da folli, coloratissimi dadi a quattro, otto, dodici e venti facce per aumentare o diminuire i fattori imponderabili durante gli scontri o nei passaggi più difficili o anche, più semplicemente, per vivacizzare ancora di più la partita.
Il tutto ha fatto spesso storcere il naso a più di un giocatore di simulazioni storiche. Tuttavia la letteratura, diciamo pure la cultura Fantasy è tanto profondamente radicata nelle tradizioni inglesi e americane, che si doveva prima o poi trovare un sistema per tradurla negli schemi più canonici dei giochi di simulazione con mappe e contrassegni.
Come si sia arrivati a questo risultato, sarà materia del prossimo capitolo.

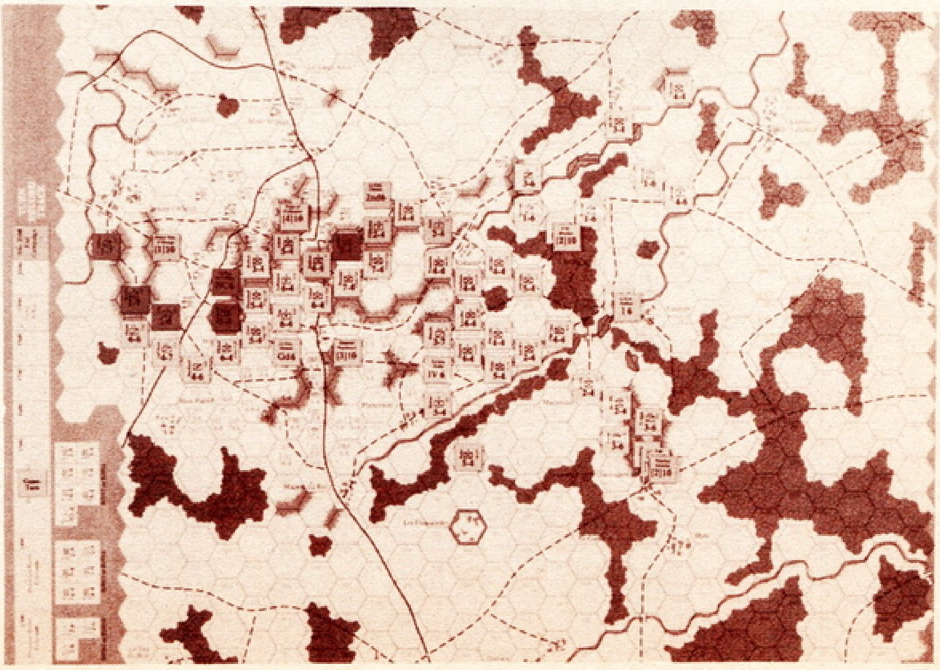
(I - continua)

Cura della giovinezza per Napoleone a Waterloo

Un aggiornamento delle regole da usare per rinnovare le più celebri campagne del generale córso

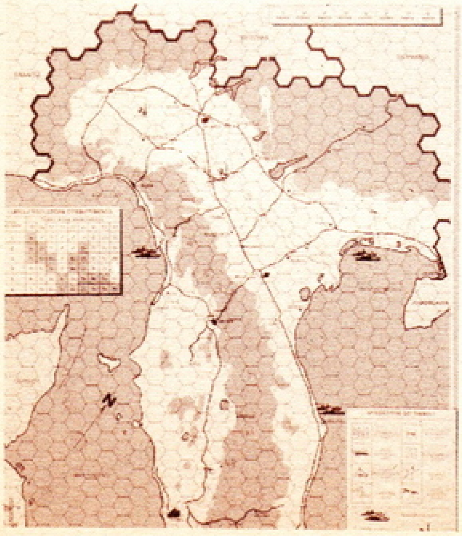
Se cercate nella vostra memoria il nome della prima battaglia di cui avete sentito parlare, la parola che vi verrà spontaneamente alle labbra è Waterloo, (non vi verrà mai per la mente di citare Calatafimi).
Il mito, creato ed alimentato dalla pubblicistica più che dalla storiografia anglo-francese, ha radici ben profonde nella coscienza europea e questo non è, purtroppo, il luogo per analizzarne le molteplici implicazioni.
Possiamo però riconoscere la sua presenza, anche ad un livello apparentemente banale, nella profusione di giochi di simulazione aventi come argomento la campagna o la battaglia di Waterloo.
Fra il "Waterloo" della Avalon Hill (uno dei primi giochi di simulazione) e la "Thin red line" della Yaquinto (l'ultima versione di Waterloo), fra "Wellington's victory" (il più complesso) e "Napoleon at Waterloo" (il più semplice), la battaglia è stata ri-combattuta nei modi più diversi, utilizzando i livelli di scala o complessità più svariati. "Napoleon's last battles" (Le ultime battaglie di Napoleone), prodotto dalla S.P.I., è considerato ormai il "classico" trattamento di questo avvenimento, e ciò sia per la sua accuratezza nella riproduzione degli eventi, che per la sua "giocabilità". È inoltre, fatto non trascurabile, uno dei giochi più venduti in assoluto fra quelli proposti dai negozi specializzati.
"Napoleon's last battles" (N.L.B.) simula i quattro episodi cruciali della campagna dei "Cento giorni": Ligny, Quatre Bras, Wavre e Waterloo, utilizzando quattro mappe separate che possono congiungersi e formare l'intera area su cui per tre giorni marciarono e combatterono i soldati di Napoleone, Wellington e Blucher.
Il sistema di gioco è relativamente semplice ed anche il trattamento grafico, per quanto stilisticamente sorpassato, riesce ad essere accattivante. Ma il tempo non è passato invano neppure per N.L.B. che però, come tutte le "nobildonne" che si rispettino, è riuscito ad invecchiare con grazia.
È, quindi, una "cura della giovinezza" che vogliamo proporre per N.L.B., sulla scia dei consigli di due esperti: M. Brazas e C. Perleberg.
Elenchiamo qui di seguito alcune regole opzionali da utilizzare nel corso delle vostre campagne (i numeri fra parentesi indicano il paragrafo in cui dovrebbero essere inserite le nostre proposte).
(19.27) Il comandante dei Prussiani, Blucher, può muoversi di un solo esa per turno, fino alle ore 21.00 del 16 giugno. Dopo le 21.00 il movimento di Blucher ritorna normale.
(27.00) Quando una unità dell'esercito anglo-alleato, non appartenente all'esercito Britannico o alla King's German Legion, è attaccata, si deve tirare un dado prima della risoluzione del combattimento:
i risultati 1-2-3 permettono all'unità di difendersi normalmente;
i risultati 4-5-6 dimezzano la capacità di combattimento di quell'unità, per la durata della fase in corso.
La capacità di combattimento di un'unità non può mai essere ridotta al di sotto di "uno".
La stessa procedura si esegue quando una delle suddette unità attacca, da sola o in combinazione con altre unità:
i risultati 1-2-3 permettono all'unità di attaccare normalmente;
i risultati 4-5-6 vietano l'attacco e l'avanzata dopo il combattimento in caso di attacco combinato.
Questa regola può essere applicata solo se le unità precedentemente elencate non sono ammassate o adiacenti a un'unità inglese o della K.G.L.
(12.31) Quando fanteria e/o cavalleria attaccano un'unità di artiglieria, viene aggiunto 1 al tiro del dado per la risoluzione del combattimento.
(12.32) Quando la cavalleria attacca (non in combinazione con artiglieria o fanteria) delle/a unità di fanteria, viene aggiunto 1 al tiro del dado per la risoluzione del combattimento.
(25.71) Utilizzando i segnalini in bianco, opportunamente disegnati, è possibile per il giocatore anglo-alleato far entrare in gioco le seguenti unità:
Inglesi: 4 xx
(Colville) Leader
Una unità di fanteria: 4-4 (Johnston)
Una unità di fanteria: 3-4 (Lyon)
Una unità di artiglieria: 2-4
Olanda: 1 xx
Una unità di fanteria: 4-4 (Anthig)
Una unità di fanteria: 3-4 (Eerens)
Una unità di fanteria: 3-4 (Wymands)
Una unità di artiglieria: 1-4
(Stedman) Leader (1)
(25.8) Bulow può fornire i comandi necessari per il combattimento, ma solo alle unità del IV corpo Prussiano.
Si consiglia di utilizzare tutte le regole precedenti per non alterare in maniera drastica l'equilibrio del gioco.
Per chi non si contenta, infine, abbiamo in serbo la regola (29.4)
All'inizio del turno 0300 del 19 giugno, il giocatore alleato riceve duecento unità di fanteria (4-4), quarantacinque di cavalleria (3-6) e sei di artiglieria (6-4).
Sono i rinforzi austriaci!!
Il mito della "battaglia quasi patta" (Wellington) così si sgonfia, ed a noi non resta che augurare:
"Buona fortuna Imperatore".

Nota (1)
Le predette unità possono entrare soltanto se il giocatore inglese ottiene "uno" tirando un dado all'inizio del proprio turno di gioco, a partire dalle ore 11.00 del 18 giugno.
L'esagono di ingresso è in B 0014.



Per un Golpe ben fatto

Marco Mei, lettore di Altedo (Bologna) ci ha inviato i risultati di uno studio compiuto con un amico nel "tentativo di rendere giocabile" il gioco di simulazione "Il Golpe" pubblicato, qualche mese fa, dal settimanale "Panorama".
Queste le considerazioni di Marco.
"Abbiamo raddoppiato i pezzi del gioco, aumentando le forze golpiste da 45 a 100 fattori di combattimento e quelle fedeli da 111 a 216. Un'altra modifica ha riguardato il movimento: le autostrade valgono mezzo punto, le caselle con più del 50 per cento di montagna due punti e le altre un punto.
In una casella possono esserci al massimo quattro unità amiche anzichè due, e si combatte nella stessa casella, non in quella adiacente.
Le unità "Golpisti" possono ribellarsi anche nelle città minori (Bari, Perugia, Aosta, e così via) con fattore di combattimento due e fattore di spostamento nullo (in caso di ritirata sono eliminate e non sono più riutilizzabili).
Per occupare la città devono lanciare il dado e superare il loro fattore di combattimento. Naturalmente la città non deve essere presidiata da forze fedeli. Il valore delle città minori, nel conteggio finale, è un punto. Uno scontro tra unità fedeli che attaccano e golpisti avviene sempre come un normale combattimento con rapporto di forze. È sempre possibile attaccare nuovamente con altre unità laddove si è stati sconfitti.
Abbiamo poi ridotto il numero da superare per occuparle a quattro per le basi NATO e a tre per le centrali nucleari.
Inoltre chi riesce a ritirarsi attraverso un valico di frontiera non è eliminato.
A nostro avviso il gioco diviene, con tutte queste modifiche, un po' più equilibrato".
Ricordiamo che "Il Golpe" è stato pubblicato nei numeri 728, 729 e 730 di "Panorama" del marzo-aprile 1980.



Il fattore combattimento

La concezione tradizionale di "presa" di una pedina avversaria, nei normali giochi di percorso o di cattura, è un fatto meccanico, determinato dalla posizione raggiunta durante la mossa precedente dai giocatori, oppure un fatto aleatorio, determinato da un semplice lancio di dado.
Entrambi questi sistemi non sono parsi applicabili ai giochi che simulano situazioni realistiche, e ciò per diversi motivi.
Il primo è di ordine tecnico. È evidente infatti che una pura consequenzialità tra movimento e cattura, se può soddisfare lo spirito astratto e logico di un giocatore di scacchi, non può essere accettata da chi desidera rivivere, il più seriamente possibile, una battaglia.
Ugualmente improponibile sarebbe il semplice sistema "fortuna" che renderebbe vana tutta la fase tattica precedente lo scontro.
Inoltre un'altra ragione, di ordine storico, impone di tener presenti nel wargame le differenze intrinseche delle pedine che possono essere diverse tra loro per armamento (e ciò è riportato su ognuna di esse con un fattore di combattimento espresso in numeri) oppure per posizione sulla carta di gioco (una unità in montagna si difende più validamente di una in pianura).
Si è allora pensato ad un sistema intermedio che, mantenendo quel fattore imponderabile che è la fortuna (elemento necessario anche al miglior generale) permettesse tuttavia di poter calcolare in percentuale le probabilità di vittoria in uno scontro. Ciò si ottiene con delle tabelle di combattimento su cui sono previste le probabilità di vittoria o di sconfitta, in presenza di un determinato rapporto tra le forze in campo.
Questo rapporto si ottiene di solito dividendo il valore della unità più forte per quello della più debole, oppure sottraendole tra loro, tenendo sempre presenti le modificazioni che particolari condizioni del terreno dovessero dare al valore delle stesse.
Con questo rapporto di forze si combina l'esito del lancio di un dado (o di più dadi per calcoli più precisi) e si ottiene automaticamente il risultato dello scontro.
Su questa base logica è facile comprendere che in uno scontro di pari forze (mettiamo quattro punti combattimento contro tre) l'esito potrà essere favorevole per l'attaccante con dado 5 o 6, nullo con dado 3 o 4, favorevole al difensore con dado 1 o 2.
Ma in uno scontro impari (mettiamo nove punti combattimento contro due) le probabilità saranno tutte a favore del più forte, per cui l'esito potrà essere favorevole al più forte con risultati dal 2 al 6, mentre solo l'esito del dado 1 prevederà un esito nullo.
In questo modo la disposizione delle proprie forze sul campo di battaglia sarà importantissima, perchè permetterà di impostare i combattimenti nei rapporti più favorevoli, sfuggendo contemporaneamente ad "agganciamenti" nemici nei punti dove questi siano in vantaggio.
È evidente che questo sistema permette poi di diversificare anche gli esiti favorevoli o sfavorevoli tra loro, dando una scalarità anche alle conseguenze di una vittoria o di una sconfitta. Per cui si potranno avere delle riduzioni parziali delle unità che perdono uno scontro, sia sotto il profilo della loro forza fisica che sotto quello della loro resistenza morale agli attacchi del nemico, oppure delle distruzioni disastrose e immediate. Il tutto condito da una dose accettabile di incertezza, elemento da non sottovalutare comunque in una attività che non vuole mai entrare nel campo della pura storiografia militare, restando sempre e comunque il wargame un gioco.
E in fondo questo è forse il pregio maggiore dei giochi di simulazione: permettere di attribuire alle proprie capacità tattiche le vittorie, senza perdere l'opportunità di ricondurre alla sorte contraria gli insuccessi.

Esempio di tabelle di combattimento

ESITI DEL DADO	RAPPORTO DI FORZE TRA ATTACCANTE E DIFENSORE				
	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1
1	VD	VD	VD	VD	N
2	VD	VD	VD	N	N
3	VD	VD	N	N	VA
4	VD	N	N	VA	VA
5	N	N	VA	VA	VA
6	N	VA	VA	VA	VA

LEGENDA

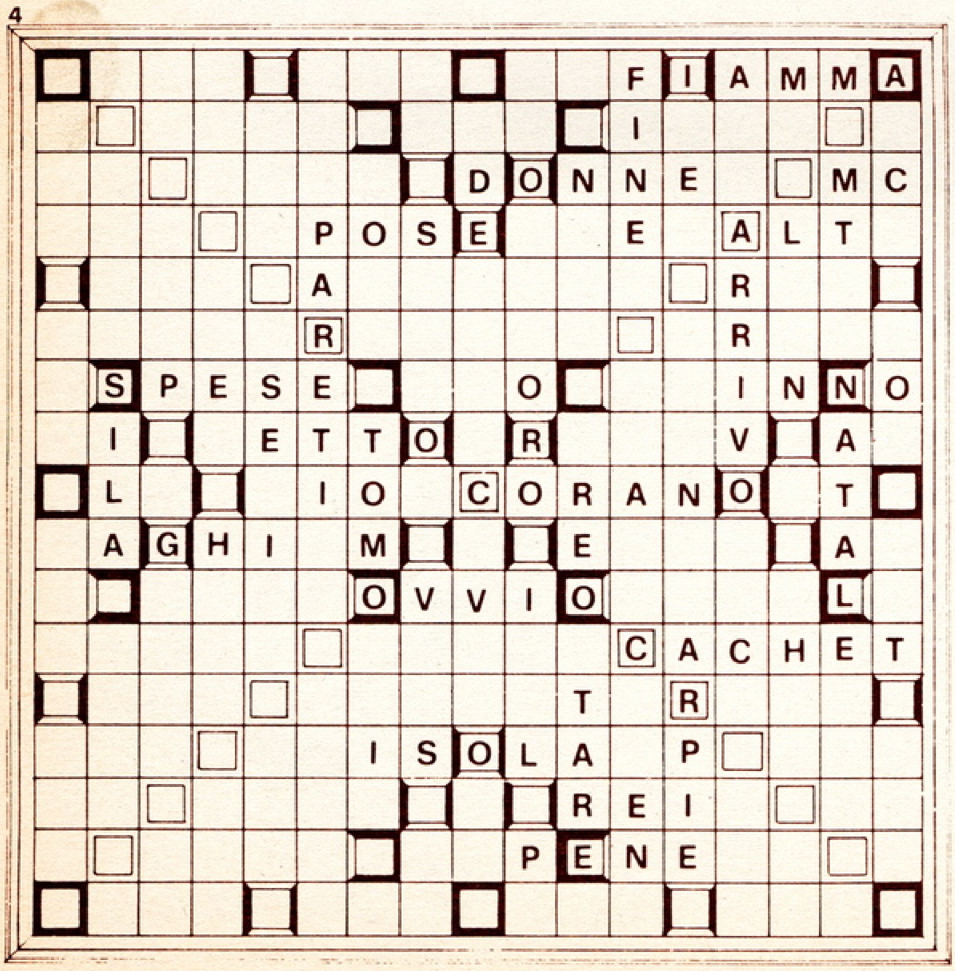
VD = Vince il difensore
N = Esito nullo
VA = Vince l'attaccante

Caccia allo Scarabeo

Alcune precisazioni
e la classifica parziale sul primo problema

Travolti, letteralmente travolti da una valanga di lettere, emergiamo in superficie per salutare tutti i lettori-giocatori di Scarabeo e (anche) per mantenere un po' d'ordine.
Dunque: siamo stati molto chiari fin dall'inizio: "Per lo schema presentato — abbiamo scritto — esistono più soluzioni. Invitiamo i lettori a segnalarci le loro soluzioni con i relativi punteggi".
Dovete quindi scriverci tutte, tutte, tutte le vostre soluzioni, e non solo quella di maggior punteggio. È evidente che, a volte, mutando il solo valore dello Scarabeo si ottengono più parole simili (ad esempio: sanzionava, sanzionata) con punteggio diverso. In questo caso (e solo in questo caso) segnalatesi la parola di maggior punteggio.
Non preoccupatevi se scovate una soluzione che poi non trovate nell'elenco pubblicato da *Pergioco*. Per quale motivo qualcuno di voi non dovrebbe trovare qualche soluzione "imprevista"? Ne terremo certamente conto nella nostra classifica.
Nel punteggio *non* consideriamo i "premi" previsti nelle regole "classiche" del gioco per le parole che impiegano tutte e otto le lettere a disposizione.
Stiamo studiando infine la possibilità di fornire, al termine di questa prima gara articolata su tre numeri, dei premi ad ogni numero. O.K.?
Un'ultima precisazione: ai fini della classifica, dal momento che compare più di un problema di Scarabeo, occorre inviare tutte le soluzioni trovate per ciascuno degli schemi presentati.

4



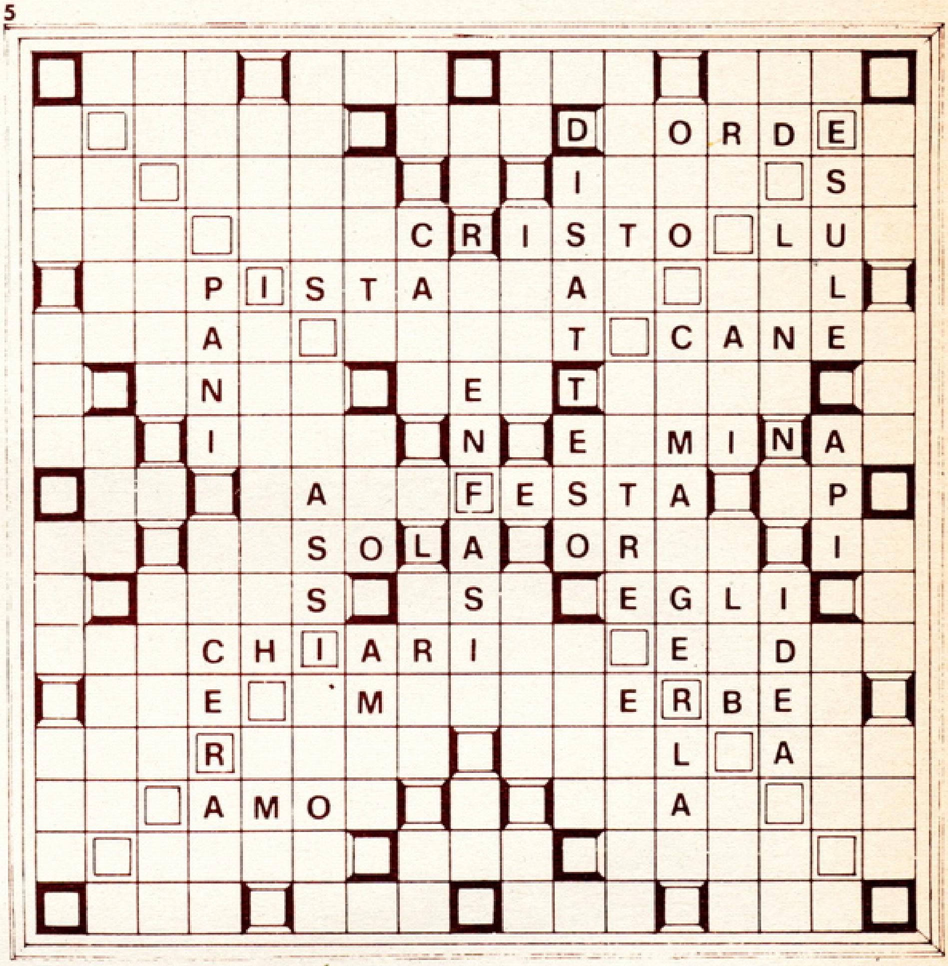
La classifica

639	Laudi Maria-Terni
637	Garavelli Gianfranco-Milano
600	Figliomeni Sergio-Terni
576	Noya Bruno-Roma
564	Di Bella Nino-Catania
539	Leali Marco-Milano
495	Bassetti Luciano-Roma
491	Farinati Claudio-Rodano (Mi)
408	Brancaleoni Roberto-Roma
403	Ciccolini Marino-S. Benedetto Del Tronto (A.P.)
378	Biffa Maurizio-Milano
377	Galatola Edoardo-La Spezia
363	Riccio Giuseppe-Piacenza
363	Chiappini Claudio-Borgonovo (PC)
351	Guazzaloca Ennio-Casalecchio
351	Pitton Piero-Ajello (UD)
310	De Benedettis Giuseppe-Colleferro
215	Ravesi Giovanni-Roma
264	Bracci Giancarlo-Torino
221	Falciatori Anna Maria-Roma
204	Gay Mimmo-Casale Monferrato
198	Bigaglia Fabio-Trieste
198	Cafaro Bruno-Roma
198	Caruso Augusto-Schio (VI)
198	Castiglia Enrico-Torino
198	Cazzaniga Alfredo-Macherio (Mi)
198	Crivello Dario-Torino
198	De Angelis Carlo-Roma
198	Dionisio Giulio-Napoli
198	Memmo Paolo-Roma
198	Monachesi Paolo-Roma
198	Nardo Sergio-Roma
198	Pellegrini Francesco-Marghera (Ve)
198	Sciubba Caniglia Mario-Roma
198	Spinelli Aldo-Milano
198	Taruffi Roberto-Bologna
198	Morassi Roberto-Firenze
198	Tosoni Alberto-Milano
189	Romis Carlo-Napoli
180	Besana Fabrizio-Sesto S. Giovanni (Mi)
180	Boncompagni Marco-Bergamo
180	Calandrini Susanna-S. Mauro Pascoli
180	Casolaro Claudio-Napoli
180	Caviglia Franco-Roma
180	Casalin Paola-Sesto S. Giovanni (Mi)
180	Comunian Paolo-Mantova
180	Cortassa Nanni-Torino
180	Cremonesi Vincenzo-Fiorenzuola (PC)
180	Delfio Franchina-Milano
180	D'Abdon Latrati Luisa-Milano
180	Dionisio Giulio-Napoli
180	Gaburro Paola-Mompiano (Bs)
180	Greco Antonio Cirò-Marina
180	Landoni Loretta-Borgomanero (NO)
180	Maccioni Giovanni-Vigevano
180	Massi Giovanni-Ascoli Piceno
180	Mei Marco-Altedo
180	Montanari Massimo-Padova
180	Nappa Rosaria-Montesanto (NA)
180	Manes Nicola-Genova
180	Nespoli Mariangela-Macherio (Mi)
180	Noli Maurizio-Livorno
180	Pallegrinetti Simonetta-Lucca
180	Pezzinga Giuseppe-Catania
180	Robotti Giorgio-Genova

A	A	I	I	C	C	C	☒

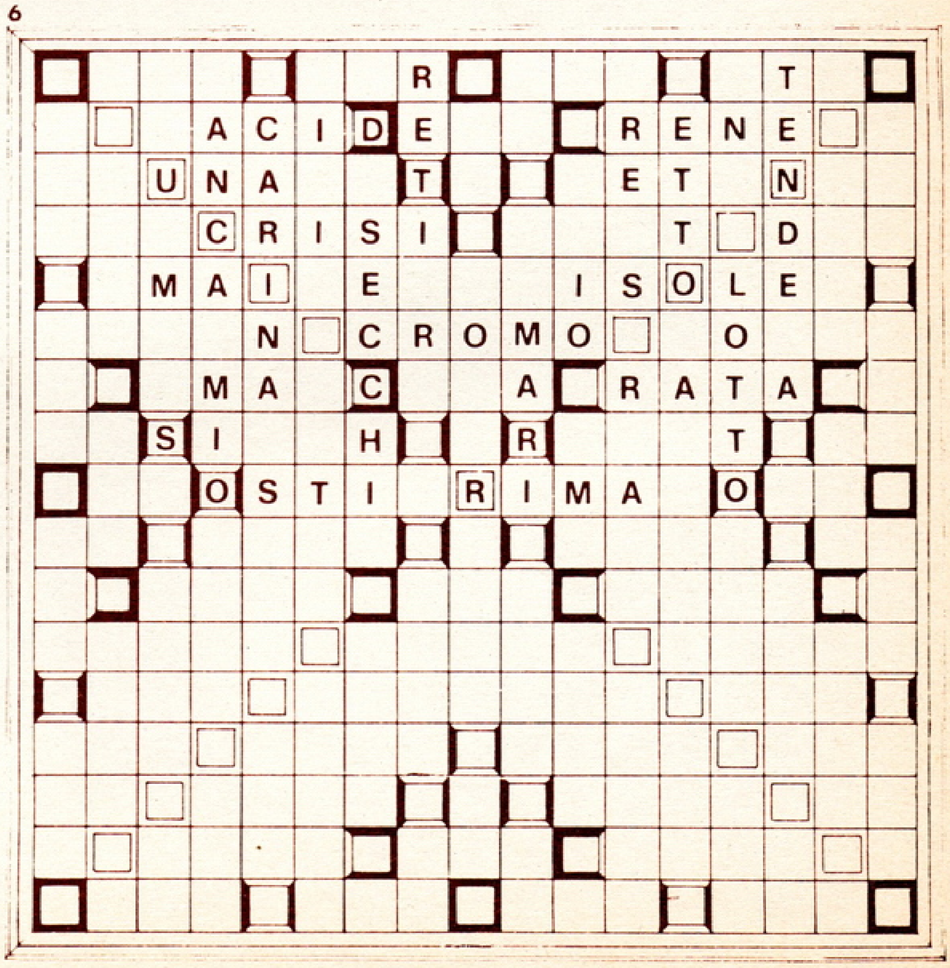
180 Rossi Sandro-Roma
180 Ruffaldi Vittorio-Castell'Azzurra
180 Russo Fulvio-Forlì
180 Soranzo Gabriele-Trieste
180 Terilli Giancarlo-Colleferro
171 Boffa Cosimo-Saronno
171 Capezzuoli Giuseppe-Milano
171 Cappelletti Marzio-Seveso
171 Garzia Roberto-Ravenna
171 Janowschi Massimo-Menia (NO)
171 Manichini Massimo-Roma
171 Mignemi Giuseppe-Cagliari
171 Ostinelli Alberto-Forlì
171 Paradisi Federico-Livorno
171 Gaeta Saverio-Napoli
171 Obizzi Anita-Milano
171 Neri Angelo-Forlì
171 Stefini Ettore-Lumezzane
171 Atanasio Enrico-Roma
171 Morvillo Emanuele-Cocquio
48 Albertini Giancarlo-Collegno
48 Ruzzier Alessandro-Genova
48 Zerbini Aldo-Milano
46 Galluzzi Massimo-Tortona
46 Garavaglia Pierfranco-Cuggiono

5



E	I	O	C	C	C	N	

6



Il valore delle lettere:
Punti 1: A, C, E, I, O, R, S, T
Punti 2: L, M, N
Punti 3: P
Punti 4: B, D, F, G, U, V
Punti 8: H, Z
Punti 10: Q

Valore della lettera x 2 — Valore della parola x 2

Valore della lettera x 3 — Valore della parola x 3

A	A	E	O	L	Z	Z	

Limericks: le vostre lettere

Una rassegna degli scritti più curiosi giunti da ogni parte d'Italia. Cinque giochi di lettere per trascorrere le feste con gli amici: Perquackey, Anagrammi, Metagrammi, Paroliere e Africa.

di Roberto Casalini

Il prossimo mese, forse, sarà la volta dei logogrifi. Intanto, iniziano ad affluire in redazione i primi limericks inviati dai lettori. Anita di Milano (vuole che soltanto il nome sia citato) ne ha mandati due che alludono a noti personaggi. Provate a indovinare (non è difficile) di chi si tratta.

C'era un orribile uomo di Trento
che con le falci si radeva baffi e mento
talvolta anche con una mano sola
e mai una volta si tagliò la gola
quell'orribile uomo di Trento!

Il secondo personaggio è ancor più riconoscibile:

C'era un gran vecchio venuto da Cracovia
che passeggiando sotto una mangrovia
buttava in aria bambini e bambine
e ne faceva graziose frittatine.
Oh, se fosse rimasto a Cracovia!

Sono senz'altro i due limericks più belli, e pregherei Anita di inviarne altri.
Ai lettori avevo proposto cinque nomi di paesi da cui ricavare dei nonsense: Pombia, Castel Ritaldi, Sutri, Lagundo e Valmacca. Qualcuno ha provato a cimentarsi. Paolo Mattioni di Ascoli Piceno, per esempio, se l'è cavata in maniera simpatica e ingegnosa per Pombia:

C'era un vecchietto emotivo di Pombia
che strillava: "Ho paura della bombia!"
"Si dice bomba", correggevano i parenti.
"È per la rima, sono esperimenti
perchè mi riesca un limerick su Pombia!"

C'è qualcuno che riesce a fare di meglio, a trovare una rima vera? La sfida è ancora aperta.
Ezio Polidori di Saronno, invece, ci ha provato con Lagundo e Valmacca:

C'era un vecchio residente a Lagundo
benchè di Gattinara fosse oriundo.
Aveva in casa due sedie impagliate
e scambiava l'inverno per l'estate
ma si ostinava a non lasciare Lagundo.

e, secondo ma (spero) non ultimo:

C'era un vecchio vanesio di Valmacca
che si truccava il viso con la biacca.
Spiegava: "È per proteggermi dalle zanzare".
dalle zanzare".
Ma gli dissero: "O vecchio, lascia stare!"
e lui cessò di truccarsi con la biacca.

Su Valmacca (era il paese su cui era meno difficile costruire rime) è arrivato anche un altro limerick. Lo ha inviato Simona Castellarin di Treviso:

C'era un vecchio introverso di Valmacca
che d'estate ascoltava la risacca;
si consolava d'inverno con il vento
ma diceva: "Non è lo stesso, lo sento!"
quel vecchio incontentabile a Valmacca.

Sempre sui paesi proposti, sono arrivati altri tre limericks, elaborati da Alessandra Raffini e Marco Boncompagni di Bergamo. Sono limericks, per così dire, "collettivi", "partoriti sul treno Milano-Bergamo in un giorno di sciopero delle FF.SS." e i tre inviati sono quelli ritenuti più validi dagli "amici del treno". Ne pubblico due. Quanto al terzo, la rima è un po' scontata (Valmacca-vacca-cacca) e il risultato leggermente goliardico.
Quello dedicato a Sutri è il migliore:

C'era un vecchio magrissimo a Sutri.
La nonna gli diceva: "Non ti nutri?"
"Il vitto costa assai nonnetta cara
io devo risparmiare per la bara".
Morì di fame e fu sepolto in quel di Sutri.

Simpatico anche quello su Castel Ritaldi, ma il verso iniziale e quello finale sono troppo lunghi:

C'era un losco vecchietto di Castel Ritaldi
che amava la compagnia ed i piedi caldi.
All'uopo comperò un gran pentolone
per fare il pediluvio con sedici persone.
Ma fu cucinato dai ribaldi il vecchio di
Castel Ritaldi.

Comunque, amici di Bergamo, l'idea del "limerick nello scompartimento" mi sembra eccellente. Perchè non inviate altre creazioni della vostra comitiva?
Concludo con quello inviato da Edoardo Galatola di La Spezia:

Diceva un palombaro a Predazzo:
"Io vivo nei versi di un pazzo!"
Ma morì recitando quei versi
così imparerà a trattenersi
dal criticare i versi di un pazzo.

A tutti i lettori, rinnovo l'invito a scrivere altri limericks. Proseguano, se credono, con questi paesi, oppure ne trovino degli altri o ancora, se vogliono, alludano pure liberamente a personaggi reali come ha fatto Anita. Una sola raccomandazione: i limericks devono essere, rigorosamente, di cinque versi.
Chi ama le misure più lunghe, può cimentarsi con un altro gioco, che un po' estemporaneamente propongo: il collage di sonetti (anzi, il sonetto-collage).
Si fa così: si prendono i versi di vari sonetti (attenzione, ogni verso deve essere di un autore diverso) e si mettono insieme, formando un sonetto.
Il sonetto, come saprete, ha 14 versi (due quartine e due terzine) rimati per esempio come segue: abab-abab-cde-ced (A Zacinto), oppure abab-abab-cdc-dcd (In morte del fratello Giovanni).
Per comporre il sonetto-collage si possono scegliere due strade: o limitarsi soltanto a far venir fuori la rima, oppure (ed è terribilmente difficile) ricavare addirittura un sonetto che abbia un senso.
Bene, i lettori ci provino. Fornisco un attacco:
Sempre caro mi fu quest'ermo colle
dove il mio corpo pargoletto giacque...
Buona fortuna, e mandate gli esiti.
Per questo mese, invece, il regalo di Natale sarà un "pentathlon" di giochi di parole: cinque problemi da risolvere e di cui inviare la soluzione, in modo che si sia possibile stilare una classifica.
1. Perquackey. È un gioco di parole americano, semplice ma molto vivace, per un numero illimitato di persone. Si tirano, a turno, dieci dadi che invece di numeri hanno incise sulle sei facce delle lettere. Si tenta, in un breve arco di tempo regolato da una clessidra (due-tre minuti), di formare quante più parole possibile.
Esiste una complessa tabella di punteggi che per ragioni di spazio non riporto. Comunque, chi raggiunge i 2000 punti ha diritto a lanciare anche tre dadi supplementari, con l'obbligo però di realizzare almeno 500 punti a ogni mano. Se non li realizzasse, scatterebbe una penalizzazione. A "Perquackey" vince chi arriva per primo a 5000 punti.
Nel mio problema di Perquackey, ho lanciato i tredici dadi per voi, che dovrete

semplicemente cercare di formare quante più parole potete. Eccovi i cinque lanci:
1. FDOEBTLGGUAQY
2. ROBLOPFEWRAGJ
3. ONKIGEEYKTIVL
4. AJICSRPTAEIOO
5. WPAGTYEJTSOQE

2. Anagrammi. Tutti sanno cosa sia un anagramma. Si tratta di un procedimento enigmistico, che in genere richiede notevole perizia: consiste nel ricavare da una o più parole, utilizzando *tutte* le lettere, un'altra (o altre) parole. Ne propongo cinque, già svolti.
1. Amara bile trovo
2. Un debole roseto
3. La birra è a Boston
4. Latini al covo
5. Tonni, luce e fritture.

Per mettere sulla buona pista il lettore, aggiungo: si tratta di esponenti delle patrie lettere. Ulteriore suggerimento: il quinto anagramma è fin troppo facile, molto poco "trasformato". Il quarto, invece, rimanda a un autore che si è già anagrammato, con esito più felice del mio, nell'introduzione all'edizione scolastica di un suo famoso romanzo.

3. Metagrammi. Non cercate la parola sul vocabolario, perchè non la trovereste. E non vi confondete con il metanagramma, che è una variante particolare dell'anagramma. Metagramma è un neologismo coniato da Sergio Morando, uno dei tre Wutki.
Il gioco consiste nel passare da una parola a un'altra (da delitto a castigo, per esempio), cambiando, a ogni passaggio, soltanto una lettera della parola precedente.
Un esempio classico è contenuto in una poesia di Anita Coduri che realizza il passaggio da Abele a Caino. Per ragioni di spazio, sono costretto a concentrarmi solo sui passaggi, tralasciando i versi.
Si parte da Abele, e si prosegue così: abete, abate, arate, frate, fiate, siate, Sirte, sorte, sorto, sordo, sondo, sonno, donno, danno, daino, Caino.
Eccovi tre metagrammi da provare:
da *terra* a *cielo*
da *monte* a *valle*
da *rosso* a *verde*

4. Paroliere. È il nome di un gioco in scatola della Editrice Giochi di Milano, noto nei paesi anglosassoni come "Boggle" (*to boggle* in inglese significa "imbrogliare le carte"). Anche questo è un gioco abbastanza semplice: sedici dadi di lettere vengono disposti a caso in una griglia di quattro case per quattro ed entro tre minuti (fa fede la clessidra) i giocatori dovranno riuscire a trovare tutte le parole celate dentro la griglia. Le lettere possono essere lette in qualunque direzione, purchè siano contigue tra loro e non si verifichino salti e purchè ciascuna lettera venga utilizzata una sola volta nella formazione della parola.
Il punteggio è il seguente: parole di 3 o 4 lettere = 1 punto; parole di 5 lettere = 2 punti; parole di 6 lettere = 3 punti; parole di 7 lettere = 5 punti; parole di 8 o più lettere = 11 punti.
Provate ora a cercare le parole in questi quattro schemi:

R	A	N	Z
N	A	D	U
O	E	M	O
E	R	A	E

B	I	T	E
M	A	E	R
S	I	V	E
E	L	N	A

A	O	M	E
N	N	I	Z
L	R	H	T
L	L	E	A

I	D	E	L
T	E	N	A
U	T	R	C
B	S	I	P

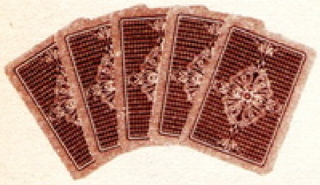
5. L'Africa. Non è che come nome voglia dir molto, ma tant'è. Comunque si tratta di questo: dentro questo schema sono nascoste dieci capitali di stati africani. Trovatele. Le parole si possono leggere in qualsiasi direzione, e possono incrociarsi tra loro.
Inviate le soluzioni: per ciascuno dei cinque giochi verranno conteggiati i primi quattro classificati, e sarà compilata una classifica da "pentathlon".

C	A	N	T	I	B	O	N	J	U	L	T	R	E	K
B	U	A	L	I	L	O	N	G	W	E	S	T	O	N
A	R	C	A	N	D	O	N	S	T	O	M	A	L	U
L	A	R	T	O	W	A	C	I	P	R	A	I	A	K
B	A	N	D	R	A	I	K	A	L	I	L	E	P	C
U	A	R	R	O	T	O	S	A	R	R	A	B	U	L
J	E	N	A	M	E	L	E	R	R	E	B	U	T	S
U	N	K	U	R	B	R	O	B	D	L	O	T	A	R
M	I	S	E	K	U	A	G	A	D	U	G	U	R	U
B	L	I	L	L	E	I	B	S	A	M	E	D	I	R
U	R	T	I	L	L	E	M	A	M	E	R	A	R	A
R	O	R	M	A	S	E	R	U	N	I	C	A	V	E
A	L	U	G	O	S	P	E	B	R	E	Z	T	P	I
U	S	I	P	U	T	L	L	I	L	I	T	A	Z	O
A	K	C	E	T	T	A	L	A	P	U	S	A	R	L

Le varianti del bridge per giocare in compagnia

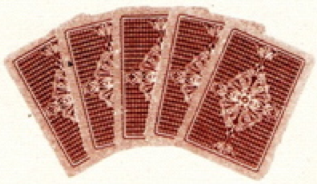
a cura di Franco Di Stefano

Oggi in Italia più di un milione di persone dedicano il loro tempo libero al bridge. La stampa, le iniziative didattiche, l'agonismo, e i numerosi allori hanno fatto sì che il bridge abbia avuto una diffusione ed un interesse sempre crescenti.
Ma è proprio vero che per giocare a bridge bisogna essere in quattro?
Non vi è dubbio che il bridge standard sia condizionato dalla presenza di quattro giocatori, ma è anche vero che come tutti i giochi in genere, e forse più degli altri, il bridge si presta a delle varianti che talvolta lo modificano, adattandolo alle varie esigenze del momento ed anche alla fantasia e temperamento dei giocatori.

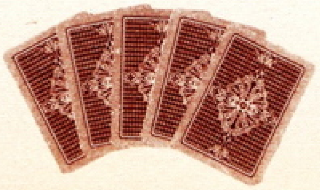


Il bridge da soli
Questo tipo di bridge va fuori da ogni schema bridgistico vero e proprio. Pur rimanendo invariato il meccanismo della dichiarazione e del gioco, infatti, manca una delle qualità intellettuali più importanti del bridge: l'intuizione psicologica.
Il bridge da soli lo si può giocare mediante degli appositi congegni più o meno elaborati.
L'Auto Bridge. È consigliato al principiante che vuole provare da solo la propria tecnica di gioco e di dichiarazione. Si inserisce in un apposito contenitore (che lascia visibile solo la mano del dichiarante) un foglio che riproduce una smazzata. Si comincia quindi con la licita scoprendo ad ogni turno una casella degli avversari e del compagno e così via fino a dichiarazione ultimata. Nella fase di gioco, dopo aver scoperto le carte del morto spostando delle apposite caselle si procede con lo stesso meccanismo usato per la dichiarazione.
Un autobridge firmato Belladonna-Garozzo è in commercio corredato dalle mani da giocare e da un opuscolo che ne spiega il meccanismo e il sistema dichiarativo da usare.

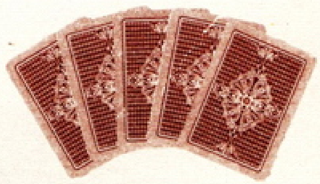
Il *"Bridge Bidder"* è un elaboratore a cui si comunicano le proprie carte e le proprie dichiarazioni, e questi suggerirà, in base ad un sistema naturale americano, la dichiarazione più logica. Il bridge bidder è un modo di misurarsi e migliorare perchè la macchina spiega il significato delle varie dichiarazioni.
Voice Bridge Challenger è il bridge elettronico parlante che è in grado di giocare e dichiarare grazie a dei dati immagazzinati. È dotato di voce elettronica e può giocare indifferentemente in luogo di uno, due, tre giocatori.



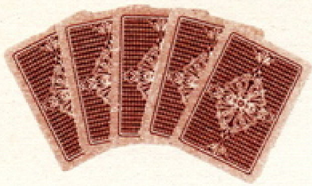
Il bridge in 2
Bridgette, o come alcuni lo chiamano, "Honeymoon bridge" è il bridge che si gioca in due, (sembra che lo abbino inventato i Culbertson la notte delle nozze).
Vi sono vari modi di giocarlo:
A pesca alternata, tipo tresette in due. Vengono distribuite tredici carte per ciascuno, mentre il mazzo con le residue ventisei viene posto sul tavolo. Si inizia quindi a sostituire a turno, a scarto coperto, una carta per volta. In qualsiasi momento il giocatore di turno può interrompere la sostituzione ed iniziare a dichiarare. Dopo si inizia a giocare normalmente tipo rubber bridge.
A doppio morto. I giocatori siedono l'uno accanto all'altro (non di fronte) e la dichiarazione avviene normalmente. Durante il gioco ognuno guarda il proprio morto. È in commercio una scatola (che si chiama Omar Sharif) con gli appositi supporti per questo tipo di gioco.



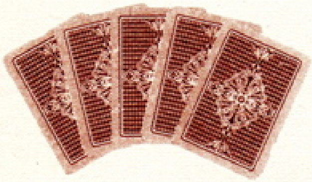
Il bridge in 3
Si racconta che al Caffè del Pesce di Menaggio, tre amici per anni abbiano giocato il bridge in tre, e si siano appassionati a tal punto da continuare a giocarlo anche quando i giocatori erano diventati quattro.
Nel bridge in tre si distribuiscono normalmente le carte lasciandone scoperte cinque al morto. Ogni giocatore inizia a dichiarare in base alle proprie carte ed a quelle visibili al morto. Colui che vince l'asta gioca contro gli altri due.
Questo tipo di bridge è adatto a quella vasta categoria di giocatori a cui piace un bridge un po' d'azzardo.



Il bridge in 4
Il *Rubber Bridge* è sicuramente praticato da tutti i giocatori. Spesso è nella partita libera che il bridge si colora di varietà e vivacità, per le situazioni imprevedibili che si verificano. La struttura del gioco con le due *manche*, con le due diverse penalità, con le dichiarazioni difensive e gli slams; la diversità dei giocatori per carattere, abilità, o tipo di gioco; la mancanza di affiatamento o di particolari convenzioni, fanno sì che il rubber bridge abbia una sua tecnica particolare, dove si possono meglio esprimere le proprie doti di psicologia, duttilità, astuzia e buon senso.
Alcuni si ritengono poco adatti alla partita lamentando una eccessiva sfortuna. Ma se è vero che è la sorte a mischiare le carte, è altrettanto vero che siamo noi che le giochiamo.
Spesso il bridge in quattro diventa agonismo; molti infatti, vuoi per affinità di sistema licitativo, o per amicizia, od altro, preferiscono la *coppia fissa* che vuol essere una vera e propria sfida tra due coppie.
Il bridge per definizione è un gioco di coppia e fin dagli albori la coppia fissa è stata particolarmente usata dagli appassionati.
Ricordiamo la sfida su 150 rubber tra Ely Culbertson e Sidney Lenz in quella che fu definita la "battaglia del secolo".
Un modo di giocare a bridge più rapido, nel quale si può prevedere la durata della partita, è usato frequentemente negli U.S.A.: il *Chicago*.
Si giocano quattro smazzate in cui si è:
tutti in prima
Est-Ovest in zona
Nord-Sud in zona
tutti in zona
Il sistema Chicago è consigliabile alle coppie in allenamento, che, volendo, possono effettuare le proprie dichiarazioni senza essere influenzati da eventuali segnature sullo *score*.



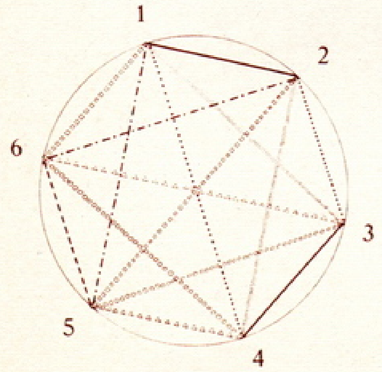
Il Bridge in 5
A parte i bridgisti che, pur appassionati, preferiscono godersi il fascino del bridge all'angolo del tavolo, a parte i kibitzer che da esperti criticoni gioioscono per gli errori altrui (fuori dal tavolo si gioca meglio), nel bridge diventato ormai fenomeno sociale si cerca di non escludere nessuno dalla partita.
La *Chouette* è il Rubber Bridge in cinque con dei turni prefissati mediante un sorteggio. Il meccanismo è semplice e, a turno, uno dei giocatori resta fuori. Chi è di Chouette generalmente non è interessato ma in alcuni gruppi si usa far sì che chi sta fuori abbia un certo interesse diretto alla partita. Con la cosiddetta chouette pagata la coppia perdente pagherà una quota in più.



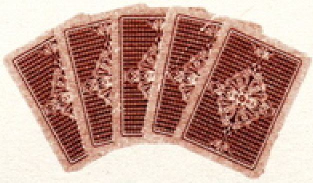
Il Bridge in 6
È un tipo di Chouette un po' più complicata per l'esigenza di conciliare i vari accoppiamenti con un numero di turni non troppo alto. I turni totali per il completamento di tutti gli accoppiamenti sono otto.
Questo è il movimento:

1° turno	1-2 contro 3-4
2° turno	1-6 contro 2-5
3° turno	6-3 contro 4-5
4° turno	2-3 contro 1-4
5° turno	2-6 contro 1-5
6° turno	3-5 contro 4-6
7° turno	1-3 contro 2-4
8° turno	5-6 contro x-y

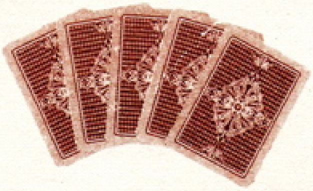
Geometricamente la Chouette in sei può essere raffigurata da un esagono, facendo corrispondere ad ogni angolo un giocatore.



Come si può ben vedere dalla figura, manca solo l'accoppiamento dei giocatori numero 5 e numero 6 che potranno giocare nell'ottavo turno contro la coppia più vincente, o più perdente, o scelta a sorte.
Un tipo di bridge in sei è il *Bermuda*.
I sei giocatori si dividono in gruppi di tre, (A B C) contro (D E F), e cominciano a giocare al rubber bridge alternandosi ad ogni smazzata. Finito il rubber, un giocatore passa da un gruppo all'altro.



Il bridge in 7
Un bridge singolare è il bridge fatto in sette.
I giocatori prendono posto in due tavoli, e mentre al tavolo completo si inizia a dichiarare, all'altro si distribuiscono le carte e si aspetta che venga completato dal morto dell'altro tavolo. Si prosegue così con il morto che ad ogni smazzata passa da un tavolo all'altro.
Il sistema usato (poichè ne semplifica il meccanismo) è il Chicago.
Il procedimento insolito del bridge in sette fa sì che ad ogni smazzata un giocatore (chi più chi meno) sia interessato sui due tavoli. Potrete dichiarare un grande slam!! mentre il vostro compagno ne sta giocando un altro.



Il bridge in 8
La parola fortuna è sicuramente quella più ricorrente al tavolo da gioco.
In un lontano giorno si cercò di attenuare l'imponderabile nel bridge, si cercarono di placare gli dei avversari che ci distribuivano tutte le scartine, dando agli avversari solo Assi e Re.
Nacque il *duplicato*, l'idea di giocare con le stesse carte. Questa è una delle pietre miliari del bridge. Il bridge è agonismo, e generalmente quando si riuniscono otto giocatori si formano due tavoli separati di rubber bridge ma si cerca di mettere insieme due squadre in un confronto che coinvolge tutti gli otto giocatori.
Nel bridge duplicato le carte giocate da una squadra non vengono rimescolate, ma custodite in appositi contenitori (boards) in modo da essere rigiocate dall'altra squadra. Alla fine del confronto la differenza dei punti totalizzati nelle singole smazzate verrà tradotta in match point.

Tabella dei match-point

0-10	0	750-890	13
20-40	1	900-1090	14
50-80	2	1100-1290	15
90-120	3	1300-1490	16
130-160	4	1500-1740	17
170-210	5	1750-1990	18
220-260	6	2000-2240	19
270-310	7	2250-2490	20
320-360	8	2500-2990	21
370-420	9	3000-3490	22
430-490	10	3500-3990	23
500-590	11	4000 e più	24
600-740	12		

Una variante del duplicato a squadre è quello a coppie che si svolge in tre turni di gara facendo ruotare le quattro coppie tra di loro. Questo è il suo schema:

	TAVOLO 1	TAVOLO 2
1° Turno	Coppia 1 N-S contro 4 E-O	Coppia 2 N-S contro 3 E-O
2° Turno	coppia 1 N-S contro 3 E-O	coppia 4 N-S contro 2 E-O
3° Turno	coppia 1 N-S contro 2 E-O	coppia 3 N-S contro 4 E-O

Un tipo di duplicato a sorteggio è il *Cavendish* che trae il suo nome da un celebre club di New York dove la sua formula è stata inventata.
Il sorteggio avviene mescolando otto carte (4 rosse e 4 nere). I giocatori che avranno le carte dello stesso colore formeranno una squadra.
Nell'ambito di ciascuna squadra gli accoppiamenti sono liberi. Gli incontri si svolgono su 4 o 6 smazzate terminate le quali si procede ad un nuovo sorteggio.

Il problema del mese

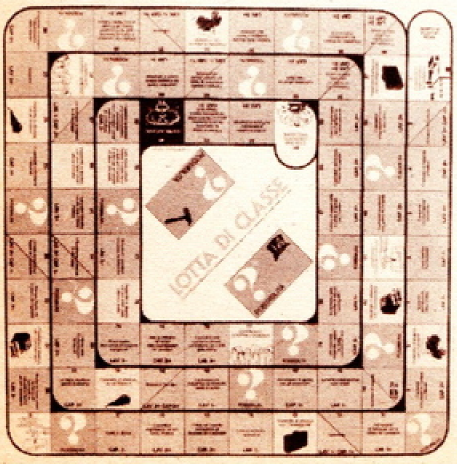
	♠ 652 ♡ 742 ◇ A83 ♣ Q1092	
♠ J983 ♡ KQ8 ◇ 5 ♣ AKJ43	N O E S	♠ Q104 ♡ J1095 ◇ 74 ♣ 8765
	♠ AK7 ♡ A63 ◇ KQJ10962 ♣ —	

Sud gioca 5 quadri. Ovest attacca Asso di fiori.

La soluzione sarà pubblicata sul prossimo numero

Lotta di classe: la rivoluzione a tre livelli

Mentre si continua a vivere, di scandalo in scandalo, con un nuovo governo in media ogni sei mesi e la politica sotto il segno della disaffezione o dell'incubo, da noi nessuno sembra ancora aver pensato (con la lodevole eccezione di Corteo) a tradurne gli scenari in situazioni di gioco.
Succede così che, di fronte all'economia o alla guerra, la politica sia un soggetto poco o punto sfruttato nei giochi d'ambiente o di simulazione.
Diversamente, a quanto pare, vanno le cose in America dove, se la disaffezione e l'indifferenza dei cittadini hanno raggiunto vertici da noi non ipotizzabili (alle ultime elezioni presidenziali, tanto per citare l'esempio più recente, ha votato soltanto il 53 per cento della popolazione), i giochi ispirati alla politica iniziano però ad attecchire.
Esiste, per esempio, un gioco battezzato "Lie, Cheat & Steal: The Game of Political Power" ("Mentire, Imbrogliare & Rubare: il Gioco del Potere Politico") che da noi, dopo la truffa dei petroli, sarebbe estremamente interessante fare. In questo gioco americano, i giocatori possono comprare voti, essere corrotti, compilare false dichiarazioni dei redditi, calunniare gli altri giocatori o, addirittura, citarli in tribunale.
Dall'America è arrivato anche un altro gioco di simulazione della politica che, lanciato con grande *battage* pubblicitario, gode ormai di vasta popolarità anche da noi: "Lotta di classe".
In che cosa va ricercata quest'attitudine degli americani ad affrontare, nei giochi, situazioni concrete e di estrema attualità? La risposta, crediamo, è possibile trovarla nel loro pragmatismo, in un tipo di tradizione avvezza ad usare i giochi come supporti didattici: si pensi alle famose interrogazioni a quiz nelle scuole superiori, o ai giochi di simulazione economica usati nei corsi di formazione aziendale.
Anche "Lotta di classe" è nato come supporto didattico, e si sente. Un professore di sociologia, Bertell Ollman, lo ha creato per spiegare ai suoi allievi che cos'è il marxismo. L'idea era buona e divertente, anche se il gioco ne è risultato fortemente condizionato.
Ora che "Lotta di classe" in Italia è uscito in seconda edizione con regole più avanzate (sono previsti un secondo e un terzo livello di gioco) proviamo a esaminarlo senza avversioni e entusiasmi preconcetti.
"Lotta di classe", in Italia, ha avuto finora un notevole successo ma ha anche goduto, non senza ragioni, di cattiva stampa: vediamo perché.
"Lotta di classe" è in parte un gioco di percorso (il suo tabellone, più che quello del Monopoli, come è stato scritto, ricorda il tracciato a spirale del gioco dell'oca); un gioco di simulazione (simula, a volte in maniera molto schematica, a volte con maggiore realismo, lo scontro sociale tra le due classi principali, quelle dei capitalisti e dei lavoratori); e un "role-playing game" ("gioco di ruolo", in cui il giocatore dovrebbe immedesimarsi nel soggetto che rappresenta compiendo le stesse azioni che questo, verosimilmente, compirebbe nella realtà, anche se non gli procurano vantaggi).



Come si gioca? È molto semplice. A "Lotta di classe" prendono parte da due a sei giocatori: due rappresentano le classi maggiori, altri quattro le classi minori: commercianti, professionisti, contadini e studenti. Procedendo di casella in casella secondo il lancio dei dadi, essi ottengono di volta in volta vantaggi o penalità, contraggono o sciolgono alleanze tra loro, pescano nei mazzi delle carte delle probabilità, si affrontano nei vari "confronti parziali" (scioperi, elezioni) e nel "confronto finale" (la rivoluzione) che assegnerà la vittoria.
Come si vede è un gioco con un contenuto estremamente adulto ma con un meccanismo palesemente infantile. Di qui le critiche che da più parti ha ricevuto.
Critiche ne meriterebbe anche il modo in cui è affrontato il tema "lotta di classe": il fatto che (nel primo e nel secondo livello) possano vincere soltanto le due classi principali, obbliga le classi minori a giocare un ruolo subordinato. D'accordo, ciò rispecchia la teoria marxista e, in gran parte, la realtà storica (infatti, non è successo che i commercianti assaltassero il palazzo d'Inverno armati di registratore di cassa): ma non è divertente. Quattro giocatori, infatti, devono immedesimarsi talmente nelle loro classi da accettare di giocare senza possibilità di vittoria. E questo, nessun giocatore lo accetterà mai. In genere, il gioco ha poi una visione troppo americana-radical del marxismo: prevale l'elemento etico, volontaristico.

Fin qui le parti del gioco che giustificano le perplessità. Una cosa, però, va



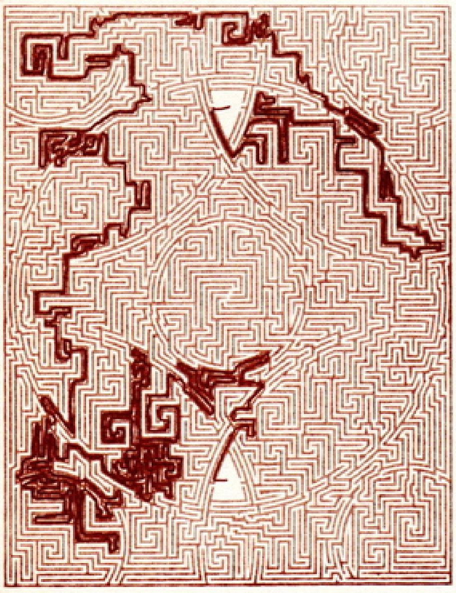
ammessa: con il terzo livello del nuovo regolamento, "Lotta di classe" diventa un gioco molto più complesso, mosso e vivace. In definitiva, un gioco più divertente e godibile. Ciò perchè si è prestata molta più attenzione ai meccanismi di gioco che all'intento didattico.
Nel terzo livello, infatti, può vincere anche una classe minore (o una coalizione di classi minori) e lo svolgimento della partita non è più meccanico, ma dipende da molti fattori e richiede al giocatore una condotta molto sagace, l'elaborazione di una vera e propria strategia.
Per esempio: le classi minori costrette a un'alleanza con una classe maggiore possono praticare, nei confronti di quest'ultima, l'ostruzionismo attivo. È una trovata più che notevole.
Ancora: esistono investimenti a termine che le varie classi possono fare, come esiste la possibilità di commerciare le alleanze (cosa alquanto cinica, ma molto realistica oltre che divertente e funzionale).
Insomma, con le nuove regole del terzo livello di gioco, "Lotta di classe" cambia faccia, e può essere giocata anche da un giocatore esperto.

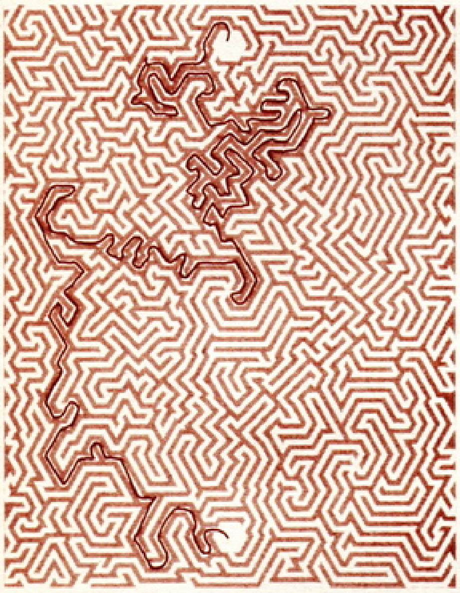
LA SCHEDA

Nome - Lotta di classe, distribuito da Mondadori Giochi.
Numero di giocatori - da due a sei.
Durata del gioco - da un'ora a un'ora e mezza, se si gioca in sei con le regole del terzo livello.
Studio del regolamento - 20 minuti circa.
Concetto del gioco - Le due classi maggiori e le quattro minori lottano tra di loro come avviene nella vita reale, e a seconda della loro condotta di gioco accumulano vantaggi e penalità che serviranno nei confronti parziali e in quello finale.
Scopo del gioco - Vincere il confronto finale, vale a dire la rivoluzione. Nei primi due livelli di gioco, possono vincere soltanto lavoratori e capitalisti, e le classi minori partecipano alla vittoria o alla sconfitta solo se (e in quanto) alleati. Nel terzo livello, tutte le classi possono aspirare alla vittoria.
Critiche - Nei primi due livelli, un meccanismo di gioco troppo semplice, un'influenza preponderante della fortuna e l'esclusione aprioristica di quattro giocatori dalla vittoria. Per il terzo livello una migliore giocabilità nei limiti dei meccanismi di gioco.

SOLUZIONI
del numero precedente

Labirinti





Problemi Matematici

Il primo problema, relativo alla costruzione di un quadrato magico di ordine 3 rispetto alla moltiplicazione, è relativamente semplice (basta pensare alle peculiarità delle potenze di 2). Si parte costruendo un quadrato magico con gli interi da 0 a 8 (costante magica additiva = 12) e sostituendo poi ai numeri di ogni casella la corrispondente potenza di 2. Si ottiene così un quadrato:

7	0	5
2	4	6
3	8	1

128	1	32
4	16	64
8	256	2

che è magico rispetto alla moltiplicazione e che ha costante magica 4096. Un quadrato magico rispetto all'addizione (costante = 840) e contemporaneamente rispetto alla moltiplicazione (costante = 2058 068 231 856 000) è questo mostro di ordine 8:

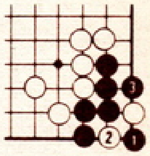
46	81	117	102	15	76	200	203
19	60	232	175	54	69	153	68
216	161	17	52	171	90	58	75
135	114	50	87	184	189	13	68
150	261	45	38	91	136	92	27
119	104	108	23	174	225	57	30
116	25	133	120	51	26	162	107
39	34	138	243	100	29	105	152

Quanto poi all'ultimo problema, tra i vari quadrati magici di numeri primi di ordine tre, quello con la costante magica più bassa è il seguente:

67	1	43
13	37	61
31	73	7

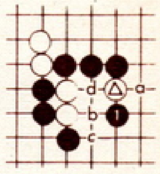
Go

Problema 1



Dopo il 3 nero, le due pietre bianche nell'angolo sono in atari. Catturandole il nero ha due occhi.

Problema 2



1 del nero è l'unica mossa da fare. Il bianco gioca poi in "a" e salva almeno la pietra (nero risponde "d"). Se invece bianco "b", nero "c".

Bridge

Questo problema, tratto dalla *Wohlin collection hand* è un classico esempio di morto rovesciato. Nord, preso l'attacco deve rigiocare quadri e tagliare. Rientro al morto con il Re di fiori per il taglio di una seconda quadri. Ancora fiori al morto e taglio dell'ultima quadri, e fiori a dare.

La decima levée sarà il taglio della fiori dalla parte diventata più corta.

Master Mind

1	R	V	A	B
2	G	V	A	B
3	A	A	V	B
4	G	G	V	B
5	N	A	B	A

Scarabeo

Schema N° 2

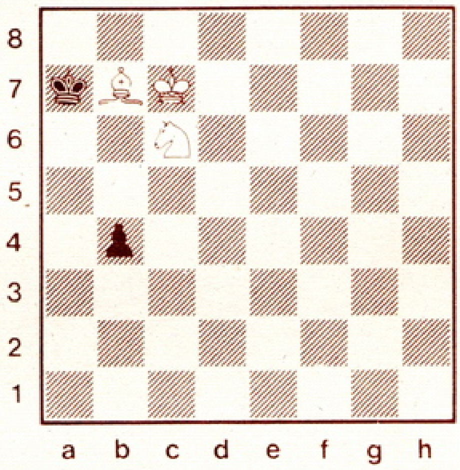
1) Con A di Paraggi ANTINOMIA
[1+2+1+1+2+1+(2×3)+1+1]×2=32
RM = 7
AI = 2 Totale 41
2) Con A di Paraggi ANTONIMIA
[1+2+1+1+2+1+(2×3)+1+1]×2=32
RM = 7
AI = 2 Totale 41
3) Con C di Picca H di Ch e I di Spillo ANNICHILITO
(1+2+2+1+8+1+2+1+1+1)×2=42
MN = 4
EN = 3
LI = 5 Totale 54
4) Con R di Riffa G di Paraggi BRIGANTINO
(4+1+1+4+1+2+1+1+2+1)×4=72
IL = 3 Totale 75
5) Con R di Sgarro C di Fugace H di Pochi A di Oca RANNICCHIATO
1+1+2+(2×3)+1+1+1+(3×8)+1+1+1+1=41
CN = 3 Totale 44
6) Con A di Annali Z di Zero O di Ode ANNOTAZIONI
(1+2+2+1+1+1+8+(1×2)+1+2+1)×2=44
Punteggio schema N° 2: 299

Schema N° 3
1) Con T di Tana R di Radio TERRAZZATE
(1+1+1+1+1+(2×8)+8+1+1)×9=288
ES = 6
RT = 2 Totale 296
2) Con CO, R di Rei T di Astri SCORRETTEZZA
1+(1×3)+1+1+1+1+(1×3)+1+1+1+8+(3×8)+1=45
AMORI = 18
SS = 2 Totale 65
3) Con P di Gruppo A di Rada RAPPEZZATE
(1+1+3+3+1+8+8+1+1+1)×2=56
MORIE = 18 Totale 74
4) Con E di Messa TENEREZZA
(1+1+2+1+1+1+(2×8)+8+1)×2=64
NAVE = 16
AR = 2 Totale
Punteggio schema N° 3: 517
Totale del punteggio ottenuto: 816 punti.

di questo numero

Scacchi

1. Rc7, Ra7; 2. Cb8 e ora se:
a) 2...Ra8; 3. A:b7+, Ra7; 4. Cc6 matto
b) 2...b5; 3. Ab7, b4; 4. Cc6 matto (vedi diagramma 13)



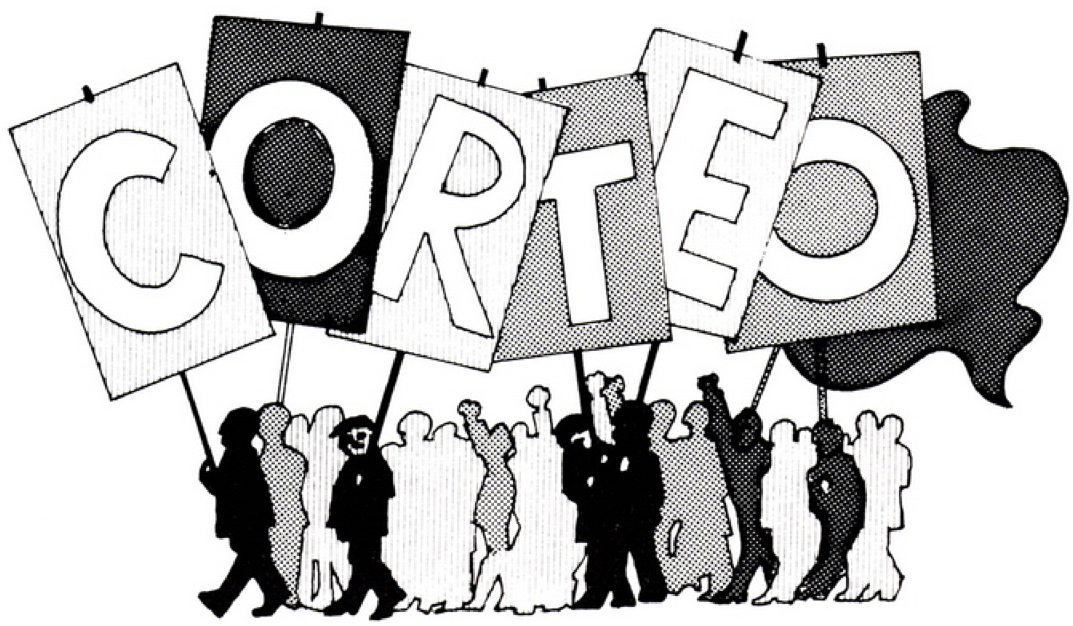
Master Mind

1	N	V	N	N	A
2	V	B	V	G	AA
3	B	R	N	B	M
4	M	AA	AA	V	N
5	M	A	G	M	V



CI GIOCHIAMO LA TV?

Il corteo circonda la sede della TV
Le forze dell'ordine reagiscono - Lo scontro è in corso
Come finirà?



**Una sera. Amici simpatici e intelligenti.
Giocarsi la TV, le piazze della città,
il palazzo del governo,
gli enti di stato in uno scontro appassionante,
regolato solo dall'abilità tattica
e strategica dei partecipanti.
Corteo, una novità. Una città, i manifestanti,
le forze dell'ordine.
Una sfida di abilità e intelligenza tattica
per la conquista della città.**

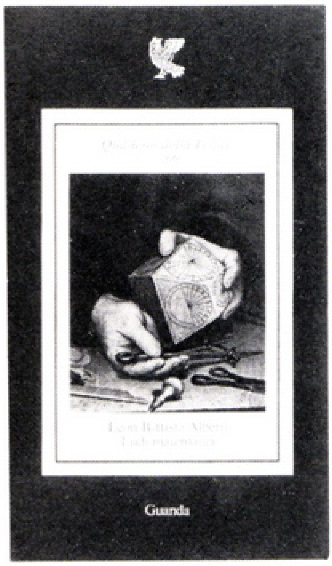
CORTEO ®

GIOCO DI SIMULAZIONE

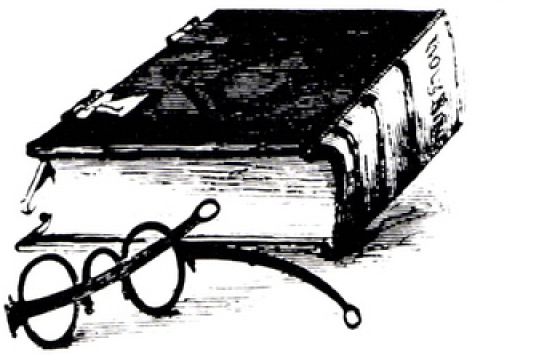
mondadori giochi



Ludi Matematici



Misurerete in questo modo l'altezza d'una torre della quale niuna parte a voi sarà nota, ma ben potete andare sino al piè della torre. Ficcate in terra ... un dardo, e scostatevi da questo dardo quanto vi pare, e ponete l'occhio giù basso alla terra, e indi misurate la cima della torre, dirizzando il vedere vostro per mezzo la dirittura del dardo, e lì dove il vedere taglia el dardo ponete una cera, e chiamasi la cima del dardo *A* e il piè *B*, questa cera postavi *C*, e l'occhio vostro *D*, come qui vedete figurato.
Dico che la parte del dardo quale sta fra *C* e *B*, entra tante volte nella distanza quale sta fra *B* e *D*, cioè fra l'occhio vostro e il piè del dardo, quante volte l'altezza della torre entra nella distanza quale è fra l'occhio vostro e il piè della torre. E per essemplo, sia la torre alta piedi cento, e l'occhio vostro sia distante dal piè di detta torre piedi mille; troverete nel vostro dardo che la mira risponde pure simile, cioè come cento entra in mille dieci volte, così *C* e *B* entra in *D B* pur dieci volte. Adunque voi misurate quante volte *C B* entra in *D B*, e secondo il numero saprete quante altezze della torre entrano in tutta la distanza che sia fra l'occhio vostro e il più della torre senza niuno errore".
Autore di questo problema matematico-pratico è Leon Battista Alberti.
Il problema, assieme a tanti altri (misurazione "a occhio" di altezze di torri, di larghezze di fiumi, profondità di pozzi; conoscenza dell'ora, di notte, "sanza altro instrumento che solo col vedere"; misurazione di superfici di campi, eccetera) fa parte del libro "Ludi matematici", composto dall'Alberti tra il 1450 e il 1452, di cui la Guanda fornisce una riedizione a cura di Raffaele Rinaldi.

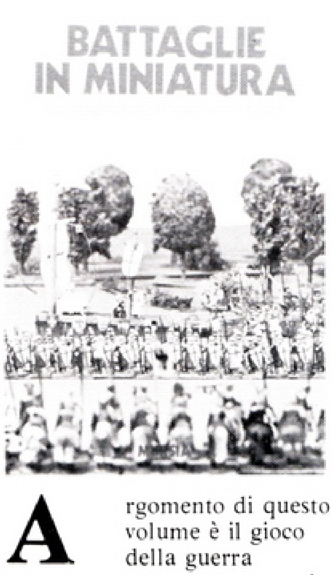


LETTURE

Leon Battista Alberti.
Nato a Genova nel 1404 e morto a Roma nel 1472, Leon Battista Alberti fu una delle personalità più poliedriche e originali dell'Umanesimo italiano. Uomo coltissimo, conteso dalle principali corti d'Italia, fu letterato e poeta (scrisse commedie, operette, dialoghi amatori e il fondamentale "Della famiglia"), pittore e teorico della pittura, architetto (a lui si devono, tra l'altro, il Tempietto Malatestiano di Rimini, il palazzo Rucellai e la facciata di S. Maria Novella a Firenze, i disegni delle due chiese di S. Sebastiano e S. Andrea a Mantova) e teorico dell'architettura, filosofo e matematico di talento.
I "Ludi matematici"
Si tratta di un'operetta a carattere divulgativo, legata per lo più a problemi pratici, scritta tra il 1450 e il 1452, destinata a Meliaduso d'Este. Perchè ce ne occupiamo? Intanto per quel curioso titolo: "ludi", vale a dire "giochi". E poi perchè questo carattere "giocoso" dei suoi problemi matematici è sottolineata dallo stesso Alberti, nella dedica al committente in cui si dice: "Forse arò satisfattovi, quando in queste cose iocundissime qui raccolte voi prenderete diletto sì in considerare sì ancora in praticarle e adoperarle".
Dietro questa natura "iocundissima" dei "Ludi matematici" si cela però, una grande conquista della scienza: la rottura, ancora cauta ma che si avvia a diventare irreversibile ed esplicita, con l'immobile scienza medioevale.
Quanto alla matematica, oggetto di questo libro, anche con Alberti essa esce (citiamo dalla prefazione di Ludovico Geymonat) "...dalla fase medioevale — in cui la matematica come tutta la scienza veniva concepita quale attività speculativa secondaria (secondaria rispetto al problema "centrale" della salvezza dell'anima) — entrando in una fase nuova, nella quale la scienza viene interpretata come attività pienamente autonoma e la matematica assume il ruolo essenziale ... di grande mediatrice fra la scienza e la tecnica nonchè fra la scienza e l'arte".

Leon Battista Alberti
Ludi matematici
a cura di Raffaele Rinaldi
Milano, Guanda, 1980
pp. 74 - lire 4000

Battaglie in miniatura



Argomento di questo volume è il gioco della guerra terrestre, avente come scopo la ricostruzione o la simulazione della condotta delle operazioni militari nelle varie epoche storiche, mediante l'impiego dei soldatini, la valutazione degli aspetti tecnici, scientifici ed umani, e l'aggiunta dell'elemento imponderabile rappresentato dal dado.
Molto diffuso in Gran Bretagna e negli Stati Uniti, il gioco della guerra o "wargame" si va diffondendo in Italia sull'onda del crescente interesse che il modellismo e le collezioni di soldatini stanno conoscendo negli ultimi tempi anche nel nostro paese.
Lo scopo che si prefigge l'autore di "Battaglie in Miniatura" è quello di fornire sia ai giocatori già esperti sia a coloro che vogliono iniziare o che sono interessati a farlo, una guida organica e completa di molteplici aspetti del gioco.
Infatti il volume costituisce una vera miniera di consigli ed informazioni sul modo di impostare e sviluppare il gioco. I quattordici capitoli nel quale è diviso il libro coprono praticamente tutto quello che occorre sapere di "pratico" sul wargame. I primi cinque capitoli trattano di che cosa sono i giochi di guerra, della scelta del periodo storico nel quale ambientare il gioco, di dove e come procurarsi i soldatini per giocare, del come costruire, preparare e disporre il terreno ed il campo di battaglia e del modo di impostare una battaglia. Seguono poi una serie di altri cinque capitoli, non meno preziosi ed utili dei primi, che contengono regole pratiche e pronte all'uso per disputare battaglie in sei grandi periodi storici: l'Antico ed il Medioevale, il XVII° sec., il XVIII° sec., la Guerra Civile Americana, la Seconda Guerra Mondiale.
A questi seguono un capitolo contenente la descrizione di una battaglia dimostrativa tra Prussiani ed Austriaci durante la Guerra dei Sette Anni, uno sul modo di organizzare una campagna, ed uno su come giocare da soli. L'ultimo capitolo è certamente fra i più utili, in quanto contiene gli elenchi di tutte le ditte fabbricanti di soldatini, i negozi italiani specializzati e gli indirizzi dei club di wargame sparsi in tutta Italia.
Il volume è completato da una nutrita bibliografia di testi di riferimento e consultazione sia italiani che stranieri, dall'elenco di tutte le riviste mondiali attualmente esistenti che si occupano di wargame, e da una ricca serie di 32 fotografie in bianco e nero e di 16 a colori, riproducenti scene di wargames in fase di svolgimento, modelli ed unità di soldatini.

Luigi Casali -
Battaglie in miniatura -
Guida ai giochi di guerra terrestri.
pp. 187, lire 15.000.
Mursia, 1980.

BIZANTINI E SASSANIDI IN GUERRA A FAENZA

La cronaca della finale del campionato italiano di Wargame tridimensionale

di Marco Donadoni

L'11 ottobre scorso, sotto gli affreschi neoclassici del Ghiani nella sala Saviotti di palazzo Laderchi in Faenza, si sono svolte le finali del III campionato italiano di wargame tridimensionale. Rappresentanti di club di tutta Italia si sono dati convegno, in questa occasione, non soltanto per il gusto del gioco, ma anche e per fare il punto sulla attività nazionale della Lega Italiana WG.
Perchè a Faenza, innanzitutto?
"Perchè qui esiste una delle poche amministrazioni locali che ha capito come questa attività non sia solo occasione di gioco, ma anche e soprattutto di ricerca storica, uniformologica e militare;— dice Aldo Ghetti, presidente del GMBS (Gruppo Modellistico Battaglie in Scala) di Faenza — si tratta quindi di una manifestazione culturale, e come tale va difesa e sostenuta dagli organi pubblici".
In effetti l'appoggio dato alla finale di questo campionato dal comune faentino, sotto forma di attribuzione di sede e di pubblicità, è stato fondamentale per la sua buona riuscita.
Con alcuni dei partecipanti abbiamo cercato di approfondire i problemi che deve affrontare la Federazion Nazionale Wargame in un paese dove queste simulazioni belliche sono ancora legate a molti pregiudizi superficiali.
Il Wargame tridimensionale è un gioco fondamentalmente sociale; — dice Ivo Fossati del CISS di Milano — richiede infatti un numero di pezzi di gioco e tavoli di grandezza tale da rendere difficile il suo esercizio ai singoli privati. Il problema della sede in cui aprire un club è quindi fondamentale e, per risolverlo, ci si deve ancora basare su iniziative personali. Anche il problema della diffusione del gioco, in mancanza di sostegni pubblici, è notevole e, come il resto, affidato alle idee dei vari club".
Si hanno così manifestazioni collegate a mostre di modellismo, come succede da un paio di anni in qua a Novegro, vicino a Milano, o piccole mostre di eserciti costruiti dalle varie sedi locali in negozi specializzati. Alcuni, come il CWR di Roma, pubblicano volumetti di regole da diffondere tramite amici negozianti presso i non addetti ai lavori. Tutto resta comunque legato solo alla grande volontà e disponibilità





dei vari soci.
A Faenza si è molto discusso anche del problema del regolamento.
Il WG tridimensionale — spiega Castellari del ABW di Bologna e presidente della LIWG (Lega Italiana Wargame) — ancora più del boardgame è strutturato in modo da rendere le simulazioni di battaglie assolutamente realistiche. Ciò, naturalmente, oltre a richiedere una dose notevole di regole base (da conoscere tutte perfettamente per poter sfruttare le possibilità di gioco) esige anche un sistema univoco per la loro stesura e interpretazione".

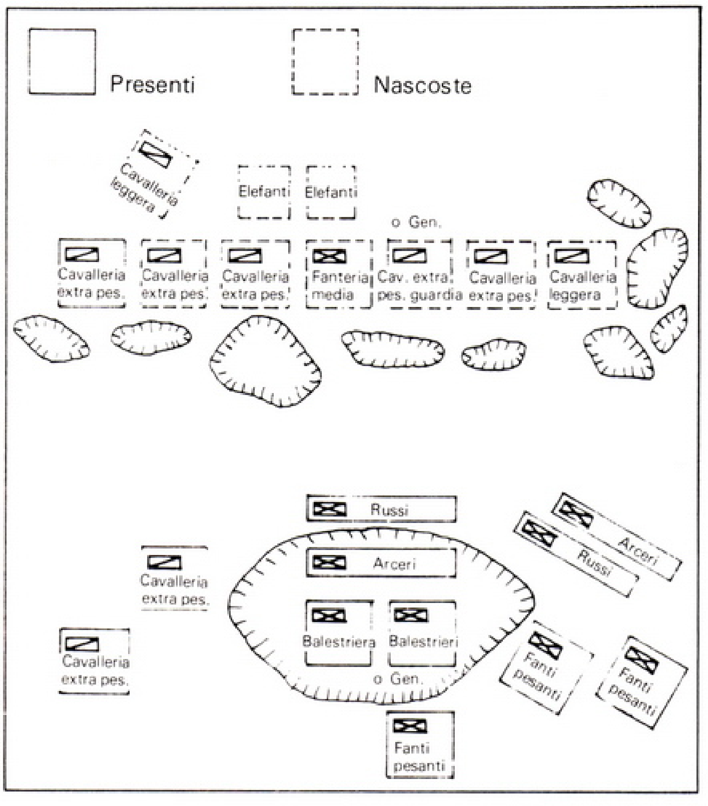
E qui sorge il problema fondamentale delle manifestazioni a carattere nazionale: nei vari club, proprio in funzione di quello spirito di ricerca storica che sta alla base del WG, si sviluppano numerose e differenti serie di regole e di interpretazioni (tutte basate su rigorose testimonianze d'epoca) che a volte rendono controverse le situazioni di gioco.

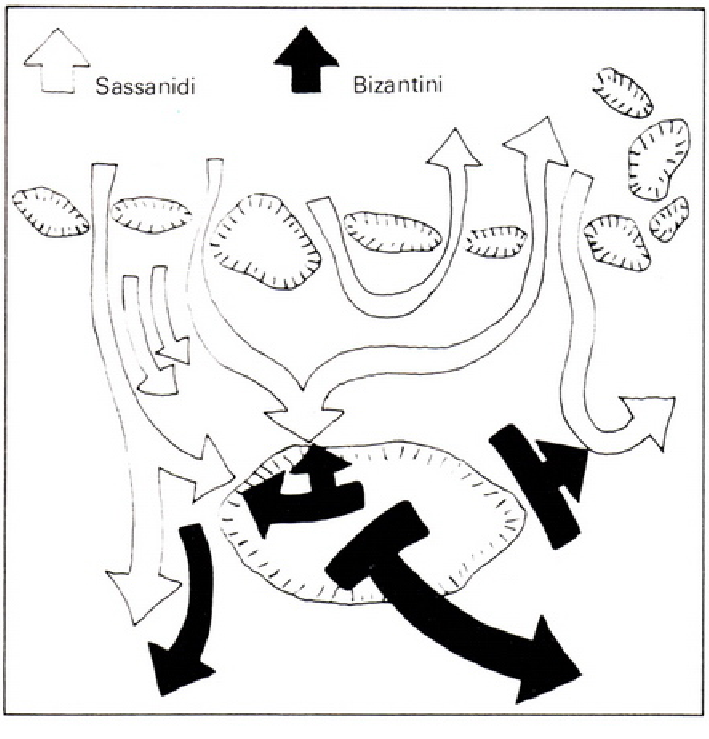
A ciò si aggiungono poi le differenti tendenze base delle squadre di WG. C'è infatti chi propende per giochi in cui il realismo ha la meglio sulla giocabilità, e chi richiede invece alle regole il contrario.
La soluzione fino ad oggi adottata — dice il segretario della Lega, Pagnotti — è quella di fare riferimento ai testi sacri quali il Quarry per i giochi napoleonici, o l'Army List della WRG (Wargame Research Group) per i giochi antichi. Ma certo il problema resta ed è notevole; per ora la soluzione più sicura è ancora quella di affidarsi al buon senso dei giudici di gara.
E per chi, digiuno in fatto di "testi sacri" (tra l'altro difficilmente reperibili e tutti comunque in inglese) volesse avvicinarsi a questi giochi in proprio?
"Innanzitutto — risponde MaurilioTamaio, Segretario dell'ARES di Milano — consiglierei al neofita di rivolgersi a club già organizzati, i quali certamente saranno felici di mettere a disposizione pezzi di gioco ed esperienza di regole. Per chi comunque volesse iniziare a giocare da solo si può senza dubbio consigliare la lettura di "Battaglie in miniatura" di Casali, edito da Mursia, reperibile in ogni buona libreria a 15.000 lire. Per i pezzi di gioco poi, se non si hanno possibilità di informazione e finanziarie tali da ordinare soldatini inglesi in piombo, si può benissimo ricorrere ai soldatini in plastica da 25 mm. delle ditte Esci, Atlantic o Airfix, facilmente reperibili in qualsiasi negozio di modellismo o giocattoli.
Il tutto, comprese le regole, verrà a costare circa 30.000 lire.
A ciò si dovrà naturalmente aggiungere il tempo per dipingere i vari eserciti, ma in fondo questo, per ogni vero wargamer, fa parte dei piaceri di gioco".

La finale
Partecipanti ed eserciti:
ABW Bologna
(Bizzantini "Basilians")
contro
GUS Pavia
("Persiani Sassanidi").

Alba, ore 6,30. Separati da una lunga valle, ai cui bordi sorgono file di colline dalla parte dei Sassanidi, e una piccola altura dalla parte di Bizantini, gli eserciti si schierano.
Grazie alla loro superiorità nell'esplorazione, i Sassanidi scoprono immediatamente tutta la disposizione e costituzione del nemico: arroccato sull'altura il Bizantino dispone di una massa di arcieri e balestrieri, intorno ai quali, in posizione chiaramente difensiva, stanno fanti extra pesanti, armati di asce a due mani e scudi (tra di essi si possono riconoscere i valorosi mercenari russi).
I fuochi che brillano presso gli arcieri indicano la loro volontà di utilizzare frecce incendiarie.
Sulla loro sinistra sta spiegata la cavalleria extra pesante, la cui posizione permette di intravedere un reparto analogo nemico tra le colline di fronte.

Ore 7,30 — Si ode il segnale del generale sassanide: tutta la formazione persiana (formata da grandi masse di cavalleria extra pesante irregolare, con elefanti e cavalleria leggera di rinforzo al centro ed alle ali) si muove all'attacco oltre le colline, seguita da una piccola massa di fanti irregolari (e poco entusiasti).
La risposta bizantina è una pioggia di frecce, scagliata da balestrieri ed arcieri, che contemporaneamente si attestano ancor meglio sulla altura. Ma i loro dardi incendiari non ottengono gli effetti sperati, soprattutto sugli elefanti nemici.





Ore 8,30 — Sulla propria sinistra, la cavalleria persiana (leggera) di fronte alla reazione bizantina (e comunque secondo i propri ordini) non accetta lo scontro e si ritira.
Sulla destra invece i cavalieri greci, rimasti immobili in attesa di ordini non ancora giunti, subiscono una disastrosa carica e, costretti a fuggire fuori dal campo, si vedono inseguiti dalla cavalleria persiana.
Al centro, sotto l'urto della restante cavalleria nemica (tra cui si nota la guardia), i mercenari russi resistono splendidamente, pur tra una miriade di morti. Ed alla fine vincono, mettendo in fuga gli assalitori, mentre gli elefanti, pur subendo numerose perdite per i tiri greci, tentano un aggiramento sul fianco destro, lasciato sguarnito dalle cavallerie di entrambi gli eserciti.

Ore 9,30 — I poveri fanti persiani, lanciati (si fa per dire) al centro della vallata, vedono i propri cavalieri in fuga inseguiti dai russi, mentre gli elefanti assommano sempre più perdite.
Decidono allora, dopo una mossa di studio, che per loro l'ideale è seguire l'esempio dei cavalieri ed iniziano a ritirarsi.

Ore 10,30 — Mentre il generale sassanide continua la sua indecorosa fuga insieme alla guardia, gli altri cavalieri persiani si rianimano e si radunano per una nuova carica. Nel frattempo gli elefanti sono praticamente eliminati a colpi di frecce.
Anche la restante cavalleria, uscita precedentemente sia per fuggire che per inseguire, rientra in campo, giusto in tempo per scontrarsi di nuovo. Ma l'esito di questo combattimento, stavolta, è la fuga senza inseguimento, il che permette ai sassanidi di minacciare indisturbati il fianco sinistro del nemico.
I fanti persiani, vedendo i cavalieri tornare alla carica, recuperano coraggio e tornano verso il nemico (ma molto lentamente).

Ore 11,30 — Gli arcieri greci, attestati sulla collina, per la carica inferta dalla cavalleria pesante nemica, iniziano a fuggire.
Chi potrà ormai evitare la rotta generale? Ma naturalmente gli eroici (e decimati) mercenari russi, dato che, per paura o per pigrizia, la fanteria pesante greca dell'ala destra non riesce ad arrivare in tempo per difendere la collina.
Ma un terribile evento incombe sul capo dei bizantini: una freccia scagliata nella mischia da un cavaliere nemico, ferisce il generale greco.
A questo punto entrambe le schiere in contatto si ritirano a causa delle perdite subite e della demoralizzazione che inizia a serpeggiare tra entrambe le fila.
In realtà non è più possibile per nessuno dei contendenti ottenere quella fulgida vittoria promessa alle proprie truppe soltanto cinque ore prima.
Si deve quindi passare la parola ai giudici di gara, i quali, dopo attenti studi e consulti, calcolate le perdite subite ed inferte, proclamano vincitori i Sassanidi per 28 punti. Una vera inezia, considerando che i due eserciti, all'inizio del gioco, erano stati costituiti sulla base di 1200 ciascuno.
Una battaglia insomma che ha onorato entrambi i contendenti e che, se veramente svolta, sarebbe senz'altro passata alla Storia.



GIOCO & LETTERATURA

Yasunari Kawabata nacque a Osaka nel 1899. Intraprese giovanissimo gli studi di pittura. Laureatosi all'Università Imperiale di Tokyo, pubblicò il suo primo racconto nel 1925. Mantenne intatto l'interesse per la pittura e fece molto per favorire la conoscenza della grande pittura occidentale nel suo Paese. Autore di numerosi romanzi e saggi critici, vinse nel 1968 il premio Nobel per la letteratura. Si suicidò nel 1972 senza lasciare alcun documento che ne spiegasse i motivi.
Uno dei temi ricorrenti nell'opera di Kawabata è quello, per lui tragico, della contaminazione e infine della distruzione della tradizione e dei suoi valori da parte del "nuovo". Il Maestro di Go *(opera inedita in Italia) è la "cronaca romanzata" di una partita realmente giocata nel 1938, in cui il vecchio Grande Maestro Shusai perde, appunto, la sua ultima battaglia, sconfitto dal giovane sfidante, il rappresentante delle nuove leve "moderne".*
Questo giovane, Otaké nel libro, era in realtà quel Kitani Minoru (1909-1975), fondatore di una scuola famosa, i cui allievi dominarono a lungo quasi tutti i tornei più prestigiosi. Kawabata ebbe l'incarico di seguire la partita per i lettori di due importanti quotidiani, ma non si limitò a commentare le mosse: egli si sforzò di comunicare l'atmosfera quasi "sacrale" che avvolgeva questo tipo di avvenimenti e che ancora oggi distingue il peculiarissimo mondo del Go giapponese. Naturalmente questo mondo non trova nessun riscontro nella cultura occidentale, ed è evidente che il "romanzo" ricavato in seguito dal servizio giornalistico può interessarci anche solo per un suo aspetto pittoresco.
Eppure non si può negare che una conoscenza anche modesta delle regole del gioco dà uno spessore ben diverso alla lettura di questo libro, giacchè i suoi momenti psicologici cruciali spesso coincidono con mosse drammatiche della partita stessa tra Shusai e "Otaké".



Il maestro di Go

Al dieci (agosto) non si era visto nessun drastico mutamento nelle condizioni di salute del Maestro, e i medici diedero il permesso affinchè si svolgesse l'incontro. Eppure egli aveva le guance gonfie e fu chiaro a noi tutti che era più debole. Quando gli fu chiesto se preferiva che la seduta si tenesse nell'edificio principale della locanda o in una delle dipendenze, egli disse di non essere più in grado di camminare. Dato però che Otaké si era lamentato della cascata vicino all'edificio principale, egli si sarebbe adeguato alle preferenze di Otaké. Poichè la cascata era artificiale, fu deciso di fermarla e di tenere l'incontro nell'edificio principale. Alle parole del Maestro, io provai un impeto di tristezza affine all'ira.
La luce della mezza estate era fortissima. Contro questa luce la figura del Maestro assunse una cupa maestosità. Gli spettatori sedevano con la testa chinata, senza veramente guardare il Maestro. Otaké, così portato alle battute di spirito, oggi taceva.
Si deve continuare a giocare anche in queste ambasce, mi chiesi, soffrendo per il Maestro? Cos'è questa cosa che si chiama Go? Con l'avvicinarsi della morte, il romanziere Naoki Sanjugo scrisse ciò che per lui fu una curiosità: un racconto biografico intitolato "Io". Disse di invidiare il giocatore di Go. "Se si sceglie di vedere il Go come una cosa senza valore", scrisse, "allora è assolutamente senza valore; e se si sceglie di vederlo come una cosa di valore, allora è cosa di valore assoluto".
Egli morì del tanto scrivere. Tramite lui conobbi per la prima volta il Maestro e Wu[1]. C'era stato qualcosa di spettrale in Naoki nei suoi ultimi giorni, e c'era qualcosa di spettrale nel Maestro, qui davanti a me.
Eppure il gioco progredì di nove mosse durante la seduta. A mezzogiorno e mezza, l'ora fissata per l'intervallo, toccava ad Otaké. Il Maestro si alzò dal Go-ban. Otaké restò solo a deliberare la sua mossa sigillata. Nero 99.
Era sorto un refolo fresco. Ora che il Maestro si era ritirato, Otaké, continuando le sue meditazioni, si sfilò la mantella di rete leggerissima. Tornato in camera, il Maestro ci sorprese di nuovo sfidando Onoda a shogi[2]. Dopo lo shogi, dicono, ci fu il mahjong.

(...)

Il Maestro era come un monello affamato nella sua brama di giochi. Lo star chiuso in camera con i giochi non giovava certo alla sua malattia cardiaca. Persona introspettiva, però, e non dato ai bruschi cambiamenti di umore, probabilmente trovava che i giochi gli calmavano i nervi e lo distraevano dal Go. Non faceva mai passeggiate. La maggior parte dei professionisti del Go ama anche altri giochi, ma la passione del Maestro era qualcosa di speciale. Non era capace di giocare una partita facile e rilassata, prendendo le cose come venivano. La sua pazienza e la sua resistenza non conoscevano limiti. Giocava giorno e notte, con un'ossessione alquanto inquietante. Fu come se giocasse non tanto per fugare la tristezza o per scacciare la noia, quanto abbandonato alle zanne di demoni giocatori. Si dava al mahjong e al biliardo proprio come si dava al Go. A parte la scomodità per i suoi avversari, si sarebbe potuto dire, forse, che il Maestro stesso era sempre leale e pulito. Diversamente dalle persone normali con preoccupazioni di una certa intensità, il Maestro sembrava perduto nelle vaste distanze. Perfino nell'intervallo tra una seduta e la cena, egli si buttava in un gioco o nell'altro. Iwamoto non faceva a tempo a finire il fiaschetto del saké, che già il Maestro, impaziente, lo veniva a prendere.
Alla fine della prima seduta a Hakoné, Otaké, appena tornato in camera, chiese alla cameriera di portargli un Go-ban.
Sentimmo il ticchettio delle pietre mentre egli ripassava, apparentemente, il corso della partita. Il Maestro, indossato ora un kimono di cotone, si fece vedere subito nell'ufficio dell'organizzatore. Con grande prontezza mi batté a cinque e a sei partite di Ninuki Renju[3]. "Ma è un gioco così banale", disse accigliato mentre usciva. "Giochiamo a shogi. C'è una scacchiera nella camera del signor Uragami".
La sua partita con Iwamoto, con l'handicap della torre[4], fu interrotta dalla cena.
Beato dall'aperitivo serale, Iwamoto sedeva

grandiosamente con le gambe incrociate e mollava schiaffi alle cosce nude; e alla fine perdette.
Dopo cena si udì uno sporadico ticchettio di pietre proveniente dalla stanza di Otaké, ma questi presto scese per giocare a shogi con me e con Sunada del *Nichinichi*[5], dandoci l'handicap della torre.
"Quando gioco a shogi devo cantare. Vi prego di scusarmi. Mi piace moltissimo lo shogi. Continuo a chiedere e a richiedermelo, ma per quanto mi ci sforzi non riesco a capire perchè io sia diventato giocatore di Go anziché di shogi. Giocavo a shogi prima di giocare a Go. L'ho imparato a quattro anni — nemmeno — e si dovrebbe essere più forti al gioco che si è imparato per primo". Egli cantava felice le sue proprie versioni di canzoni infantili e popolari, cosparse di giochi di parole e di doppi sensi.
"Immagino che lei sarà il giocatore di shogi più forte dell'Associazione"[6], commentò il Maestro.
"Chi lo sa. È piuttosto forte anche lei, Maestro, ma nello shogi nessuno del Nihon Kiin è arrivato nemmeno al primo Dan[7]. Penso che mi toccherà sempre giocare per primo quando gioco a Remju con lei[8]. Non conosco nemmeno le formule convenzionali. Mi butto e basta. Lei, se non erro, è terzo Dan, Maestro?"
"Ma dubito di poter battere un professionista, anche di primo Dan. Il professionismo dà forza".
"E il Maestro di Shogi, il signor Kimura — come se la cava a Go?"
"Primo Dan, forse. Dicono che sia migliorato ultimamente".
Otaké canticchiava sottovoce, contento, mentre si cimentava con il Maestro in una partita pari, senza handicap. Il Maestro alla fine si lasciò andare a canticchiare insieme a lui. Una tale spensieratezza non era nelle consuetudini del Maestro. Essendo stata promossa la sua torre, egli si trovava in lieve vantaggio.
In quei giorni le partite del Maestro a shogi erano allegre e vivaci, ma man mano che la malattia lo attanagliava si evidenziò sempre più quella qualità spettrale. Anche dopo la seduta del 10 agosto, aveva bisogno di giochi che lo distrassero. Per me, fu come se egli stesse patendo i tormenti dell'inferno.
La seduta successiva era stata fissata per il 14 agosto. Ma il Maestro era molto più debole e sofferente. Gli organizzatori premettero perché la partita venisse sospesa. Il giornale si era rassegnato all'inevitabile. Il Maestro fece una sola mossa il 14 agosto e l'incontro fu aggiornato.
Seduti davanti al Go-ban, ciascun giocatore cominciò togliendo dal Go-ban la ciotola delle pietre e ponendosela di fianco. La ciotola pareva troppo pesante per il Maestro. I giocatori a turno, seguendo il corso precedente della partita, disposero le pietre come alla fine dell'ultima seduta. Le pietre del Maestro sembrava che stessero per scivolargli tra le dita, ma mentre i ranghi si riformavano sul Go-ban egli parve riprendere forza, e il ticchettio delle pietre si fece più marcato.
Del tutto immobile, il Maestro meditò trentacinque minuti sull'unica sua mossa. Si era convenuto che la Bianco 100 fosse sigillata.
"Penso di poter andare avanti ancora un po'" disse il Maestro.
Era senz'altro di umore combattivo. Gli organizzatori tennero una consulta affrettata. Ma una promessa è una promessa, e fu deciso di terminare la seduta con quell'unica mossa sigillata.
"E va bene." Anche dopo aver sigillato la sua mossa, il Maestro continuò a scrutare il Go-ban.
"È passato molto tempo, Maestro, e le ho causato molto disturbo" disse Otaké.
"Si curi, la prego".
"Sì" si limitò a dire il Maestro. Sua moglie rispose più a lungo.
"Precisamente cento mosse. Quante sedute?" chiese Otaké all'incaricato di segnare le mosse. "Dieci? Due a Tokyo e otto qui a Hakoné? Esattamente dieci mosse per seduta".
Più tardi quando andai a salutare il Maestro, questi guardava assente il cielo sopra il giardino.
Doveva essere ammesso subito all'Ospedale San Luca, ma gli sarebbe stato probabilmente difficile fissare un posto in treno prima di qualche giorno.

(...)

La mia famiglia si era trasferita a Karuizawa alla fine di luglio, ed io facevo il pendolare tra Karuizawa e Hakoné. Mi risultava difficile scrivere del Maestro e di Otaké mentre eravamo insieme alla locanda. Mi metteva a disagio scrivere sul conto loro e poi trovarmici insieme alla seduta successiva. Per scrivere del Go come di un'attività di una dignità e importanza supreme — e non potevo pretendere di capirlo perfettamente — dovevo rispettare e ammirare i giocatori. Ormai riuscivo a provare non solo interesse nei confronti della partita, ma anche un senso del Go come arte, e ciò perchè mi annullavo mentre guardavo il Maestro.



Ero di umore molto pensieroso quando, il giorno in cui fu finalmente sospesa la partita, salii sul treno alla stazione di Ueno, diretto a Karuizawa. Mentre disponevo le mie cose sul portabagagli, uno straniero alto mi si avvicinò a passo affrettato dall'altra parte del corridoio, cinque o sei file avanti.
"Quello sarà un Go-ban".
"Che bravo lei, a riconoscerlo".
"Ne ho uno anch'io. Una grande invenzione".
Il Go-ban era magnetico, con decorazioni in oro, molto comodo per giocare in treno. Con la valigetta, non era facile riconoscerlo come Go-ban. Usavo portarmelo dietro in viaggio, poichè era poco ingombrante.
"Vogliamo giocare? Ne sono affascinato". Egli parlava in giapponese, e subito pose il Go-ban sulle proprie ginocchia. Avendo lui le gambe lunghe e le ginocchia alte, era più logico appoggiare il Go-ban sulle ginocchia sue piuttosto che sulle mie.
"Il mio grado è tredici kyu", disse con scrupolosa precisione, come se facesse una somma. Era americano. Dapprima gli concessi un vantaggio di sei pietre. Egli disse di aver seguito i corsi della Nihon Kiin, e di aver sfidato alcuni giocatori famosi. Conosceva abbastanza bene le formule convenzionali, ma aveva un modo di giocare sbadato, senza veramente buttarsi nella mischia. Il perdere pareva non disturbarlo affatto. Giocava felice, una partita dietro l'altra, come per dire che era da sciocchi prendere sul serio un mero gioco. Disponeva le sue pietre nelle forme che gli erano state insegnate e le sue aperture erano ottime; ma gli mancava la volontà di lottare. Se premevo sulle sue posizioni, o se facevo una mossa a sorpresa, egli tranquillamente crollava. Come se avessi buttato a terra un avversario grosso ma poco equilibrato in una gara di lotta libera. Infatti, questa sua prontezza a perdere mi portò a chiedermi, sconcertato, se in me non ci fosse celato qualcosa di intimamente

malvagio. A parte le questioni di tecnica, non avvertivo nessuna resistenza, nessuna reazione da parte sua. Il suo gioco mancava di tono. In un giapponese si incontra sempre l'impulso combattivo, per quanto inetto egli possa essere al gioco. Non si incontra mai un atteggiamento così incerto. Mancava lo spirito del Go. Tutto ciò mi parve molto strano e fui consapevole di trovarmi di fronte ad una condizione di totale estraneità. Giocammo per oltre quattro ore, da Ueno fino ai dintorni di Karuizawa. Egli fu allegramente indisttruttibile, mai turbato, per quante volte perdesse, e pareva che fosse avvantaggiato rispetto a me proprio per questa stessa sua indifferenza. Di fronte ad una simile onesta incapacità, mi sentii alquanto perverso e crudele.
Quattro o cinque passeggeri, incuriositi dalla vista inconsueta di uno straniero davanti al Go-ban, si assembrarono intorno a noi. A me davano ai nervi, ma non sembravano dar fastidio allo straniero che perdeva con tanta passività.
Per lui la cosa probabilmente assomigliava ad una accesa discussione in una lingua straniera imparata sui libri di grammatica. Certo non era il caso di prendere troppo sul serio un gioco, eppure fu chiarissimo che il giocare a Go con uno straniero era molto diverso dal giocare con un giapponese. Mi chiesi se il punto della questione fosse che gli stranieri non sono nati per il Go. Si era detto più volte a Hakoné che in Germania esistevano cinquemila devoti del gioco, e che il Go cominciava ad attirare l'attenzione anche in America. È chiaramente avventato generalizzare in base al singolo esempio di un principiante americano, ma forse è valida lo stesso la conclusione che il Go occidentale manca di spirito. Il gioco orientale ha superato l'aspetto del gioco, della prova di forza, per diventare una via dell'arte. Investe una certa qualità orientale di mistero e di nobiltà. Il termine "Honinbo", come nel nome di Honinbo Shusai, è il nome di una cella del Tempio Jakkoji di Kyoto, e lo stesso Maestro Shusai aveva ricevuto gli ordini sacri. Nel trecentenario della morte del primo Honinbo, Sansa, il cui nome clericale fu Nikkai, egli aveva adottato il nome clericale di Nichion. Pensai, mentre giocavo a Go con l'americano, che non esiste alcuna tradizione del Go nel suo paese.
Il Go venne in Giappone dalla Cina. Ma il vero Go si è sviluppato in Giappone. L'arte del Go in Cina, ora come trecento anni fa, non è paragonabile a quella del Giappone.
Il Go fu elevato e approfondito dai giapponesi. A differenza di tante altre arti civilizzate importate dalla Cina, e sviluppatesi gloriosamente nella Cina stessa, il Go fiorì soltanto in Giappone. Questa fioritura risale naturalmente ai secoli recenti, sotto il patrocinio degli Shogun della dinastia Edo. Poichè il gioco fu importato in Giappone mille anni fa, passarono lunghi secoli in cui la sua saggezza non venne coltivata. I giapponesi aprirono le riserve di questa saggezza, la "via dei trecento e sessanta e uno"[9], la quale secondo i cinesi abbraccia i principi della natura e dell'universo, nonchè della vita umana, ed è da essi nominata il passatempo degli immortali; un gioco di poteri spirituali immensi. È chiaro che nel Go lo spirito giapponese ha trasceso l'aspetto importato e derivativo.
Forse nessun'altra nazione ha sviluppato giochi così intellettuali come il Go e gli scacchi orientali. Forse in nessun altro luogo del mondo si dedicherebbero ad una partita ottanta ore nell'arco di tre mesi. Possibile che il Go, come il dramma No e la cerimonia del thè, si fosse affondato sempre più profondamente nei recessi di una strana tradizione giapponese?
Il Maestro Shusai ci raccontò dei suoi viaggi in Cina...
"Hanno alcuni forti giocatori, e mi è sembrato di capire che giocano volentieri per danaro".
"Hanno un'ottima materia prima in fatto di giocatori".
"Per forza, se hanno potuto produrre un giocatore come Wu".
Avevo intenzione di andare presto a trovare Wu, sesto Dan. Consideravo questa visita come una specie di supplemento al mio servizio. Il fatto che quest'uomo straordinario fosse nato in Cina e vivesse in Giappone mi pareva simbolico della generosità della provvidenza. Il suo genio era fiorito dopo il trasferimento in Giappone. C'erano stati numerosi esempi, nei secoli, di persone dotate per una o per l'altra arte nei paesi vicini, e onorati in Giappone. Wu ne è uno straordinario esempio moderno. Fu il Giappone a nutrire, a proteggere e a sostenere un genio che in Cina sarebbe rimasto latente. Il ragazzo infatti era stato scoperto da un giocatore di Go giapponese vissuto per un periodo in Cina. Wu aveva già studiato alcuni scritti giapponesi sul Go. A me sembrava che la tradizione cinese del Go, più antica di quella giapponese, avesse emanato con questo ragazzo un improvviso fulgore. Dietro a lui una profonda fonte di luce giaceva sepolta nel fango. Se non gli fosse stata concessa la possibilità di affinare le sue doti fin dai primi anni, esse sarebbero rimaste nascoste per sempre. Anche in Giappone, senz'altro, notevoli giocatori di Go saranno rimasti sconosciuti. Tale il capriccio del fato con le doti umane, nell'individuo come nella razza. Devono essere numerosissimi gli esempi di saggezza e di sapienza che brillarono in passato per affievolirsi in tempi più recenti, o rimasti oscurati nei secoli e fin nel presente, ma destinati a risplendere in futuro.

Traduzione dall'inglese di Katherine Silberblatt



[1] *Nato in Cina nel 1917, Wu Ch'ing Yuan si trasferì poi in Giappone. Al tempo della partita tra Shusai e Otaké aveva 21 anni. Più noto con il nome giapponese, Go Sei-gen, è considerato tra i massimi giocatori di Go di tutti i tempi.*

[2] *Gli scacchi giapponesi.*

[3] *Il Renju, è un gioco dalle regole complesse che ha per oggetto l'allineamento di cinque pietre in fila sul Go-ban. Il Ninuki Renju, a differenza del Renju, prevede anche la cattura di pietre.*

[4] *Lo shogi prevede una sola torre per parte. Il giocatore che concede l'handicap gioca senza torre.*

[5] *Il* Nichinichi Shimbun, *un quotidiano di Tokyo.*

[6] *Il* Nihon Kiin, *l'Associazione giapponese di Go.*

[7] *Il sistema di classifica nello shogi, come anche nel Go, si articola nei grandi* kyu *e* dan. *I gradi kyu, che contrassegnano i principianti, partono dal livello più basso intorno al 30 e salgono fino all'1. raggiunto il 1° kyu, il giocatore, progredendo, passa al 1° dan, il primo livello tra i ranghi degli esperti. I gradi dan, inversamente dai kyu, partono dall'1, e arrivano al massimo di 9.*

[8] *Nel Renju, come nel Go e nello Shogi, il giocatore più debole ha il vantaggio della prima mossa.*

[9] *Il numero degli incroci sul Go-ban.*

BREVETTI

Domande di privativa industriale (invenzioni & modelli) presentate in Italia nel corso dell'anno 1979 e disponibili in visione.

Segnalazione No. 1/Dicembre 1980

Rif. 2/650	De Grenet	Complesso di 6 pezzi stilizzati per giochi di scacchi.
Rif. 2/651	Neri	Gioco scacchiera, pedine, in più serie o cartelle per solitario per più giocatori o a coppie.
Rif. 2/652	Penazzi	Scheda per gioco di società.
Rif. 1/653	Burgi & Cortesi	Regata, gioco da tavolo.
Rif. 2/654	Sardella	Gioco simulazione di operazioni bancarie.
Rif. 1/655	Texas Ind.	Perfezionamenti negli apparecchi elettronici impiegabili come sussidi didattici, giochi elettronici e simili.
Rif. 2/656-7	Mobilstil	Il gioco.
Rif. 1/658	Bargna	Gioco del barodam.
Rif. 2/659	Invicta	Dispositivi di gioco comprendenti una pluralità di pedine accolte in sedi di una tavoletta.
Rif. 2/660	Citterico	Attrezzatura per gioco di dama modificato.
Rif. 2/661	Tosato	Struttura di gioco numerico.
Rif. 2/662	Musetti	Cruciverba perpetuo.
Rif. 1/663	Postacchini	Struttura di gioco simulante il gioco del calcio.
Rif. 1/664	Plastibox	Dispositivo elettronico atto a consentire differenti giochi, normalmente eseguibili con uno o più dadi.
Rif. 1/665	Hamers	Oggetto da usare per giocare a scacchi.
Rif. 1/666	Vallet	Giuoco di abilità.
Rif. 1/667	Coleco	Gioco di quiz elettronico.
Rif. 2/668	Fontana	Gioco di società con scoperta di simboli e della loro posizione.
Rif. 2/669	Mellana	Gioco di società basato su dinamiche di acquisto, contrattazione ecc.
Rif. 2/670	Landi	Gioco per adulti di calcolo incrociato basato sulla formazione di uno schema completo di 6 operazioni sistemate da due giocatori a turno su di una scacchiera.
Rif. 2/671	Gallina	Dispositivo di gioco a scacchi con settori superiori a due.
Rif. 2/672	Cardinale	Serie di n. 32 pezzi per il gioco degli scacchi raffiguranti personaggi dell'inferno dantesco.
Rif. 1/673	Chianese	Il gioco della casella.
Rif. 1/674	Buonvicino	Gioco sulla circolazione stradale e sul codice della strada.

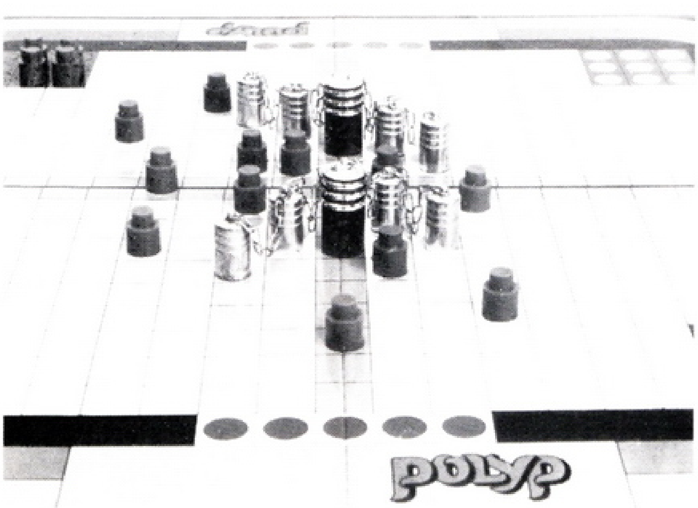
Le segnalazioni sono a cura dell'archivio A.B.I.GI. della ditta RIMOLDI BRUNO - MILANO - Tel. 392855 - CP 1325 MI-CORDUSIO

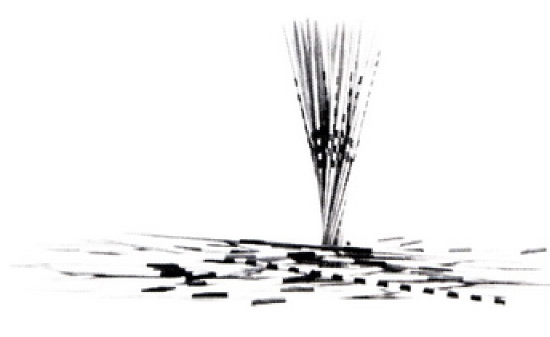
CONSIGLI & SCONSIGLI PER NATALE

Consigli e sconsigli per Natale. Segnaliamo brevemente alcune proposte che, giudichiamo interessanti, senza la pretesa di esaurire il ventaglio di straordinarie possibilità che il mercato, soprattutto di questa stagione, offre.
La scelta è frutto di un libero indirizzo redazionale. I consigli sono naturalmente molto più numerosi degli sconsigli, semplicemente perchè giochi brutti o privi di interesse non sono neppure stati presi in considerazione.
A proposito, perchè non ci aiutate a costruire una specie di "museo degli orrori"?
Purtroppo sono rimasti fuori anche giochi buoni o molto buoni, di cui ci occuperemo nei prossimi numeri.
Tra i "consigli" non abbiamo messo quei giochi di cui abbiamo parlato negli scorsi numeri di Pergioco.
Tra gli "sconsigli" abbiamo soprattutto voluto fare distinzioni tra la differente qualità che (anche in rapporto al prezzo) emerge con frequenza tra giochi similari.
Ricordiamo ai più distratti che il miglior regalo (per sè e per gli altri) resta pur sempre un abbonamento a Pergioco.
Auguri.

Qualcosa di nuovo sotto il sole, anzi sotto il mare.
Polyp, della Bütehorn Spiele, Repubblica Federale Tedesca, è riservato a un numero variabile da due a quattro giocatori (meglio, comunque, in quattro).
Si gioca, si fa per dire, sott'acqua. Ciascun giocatore ha nove pesci e un polipo a propria disposizione. Obiettivo è portare i propri pesci sul lato opposto del tabellone e catturare con i polipi i pesci avversari.
Esistono regole di movimento, spazi di manovra riservati, limiti di cattura precisi. Per ogni pesce portato a destinazione e per ogni preda catturata ci sono punteggi particolari che determinano, a fine partita, il vincitore.
Il polipo, in particolare, si dimostra un pezzo dotato di particolare fascino. Composto da tre componenti dotate di relativa autonomia (testa, tentacolo destro, tentacolo sinistro) si presta ad azioni subdole e insidiose.
Cosa non di poco conto, il gioco è, oltre che divertente, anche bello da guardare. Costruito senza risparmio e ben curato nei dettagli, invita subito a giocare una partita.
In vendita anche con istruzioni in italiano, Polyp costa 21 mila lire.

Da piccoli lo chiamavamo Shanghai. Tante bacchettine di legno (poi fu introdotta la plastica) di diverso colore. Ammucchiate a caso sul tavolo si toglievano, una dopo l'altra, a turno, cercando di impossessarsi di quelle cui il colore attribuiva il maggior valore, ma stando bene attenti a non muovere nessuna delle altre.
Il bastoncino nero era uno solo, e aveva il maggior punteggio. Le discussioni ("hai mosso gli altri, tocca a me!") erano interminabili.
Noi siamo cresciuti e, a quanto pare, sono cresciuti anche i pezzi di Shanghai.
Proponiamo due macroedizioni assai gradevoli anche per il ritorno al legno.
La prima si chiama Super Mikado, prodotta da Loquai-Holzkunst (Germania Federale). In una scatola di legno sono contenuti circa 170 bastoncini di diverso colore (e valore) della lunghezza di cinquanta centimetri. Il prezzo è di 12 mila lire.
La seconda è il Mikado Gigante, disegnato da Albert Ernst, prodotta in Svizzera dalla Naef. I pezzi sono in questo caso ventisei, lunghi ciascuno ben 98 centimetri, appuntiti a regola d'arte, con un diametro di quasi un centimetro. Prezzo: 34 mila lire.



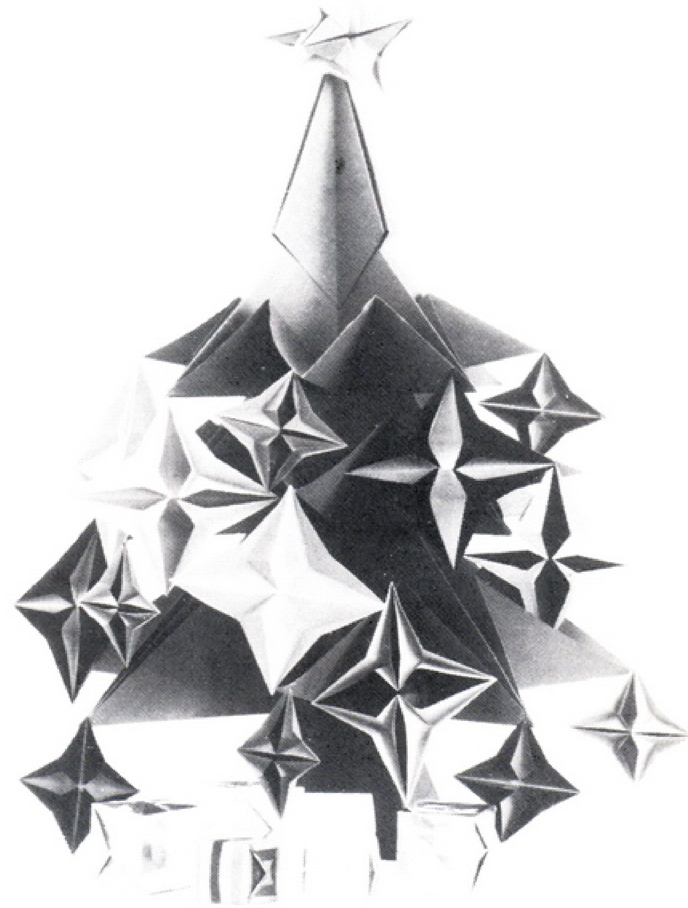


Si diffonde l'interesse per i giochi di altre civiltà, di altre epoche, di altre culture.
Dall'Africa giunge il Mancala, una intera famiglia di giochi tutta da scoprire attorno ad un tavoliere a dodici buche (più due buche ove si accumulano i pezzi conquistati).
Si gioca in due, con pezzi non differenziati tra loro. Nei paesi d'origine si usano conchiglie, sassi, semi. I pezzi passano da un lato all'altro del tavoliere finchè uno dei due giocatori se ne appropria.
Il fatto che l'elemento fondamentale del gioco (e cioè la distribuzione dei propri pezzi nelle buche) si chiami "semina", la dice lunga sulla tradizione e la cultura che il Mancala ha alle spalle.

Due sono le confezioni che ci risultano in commercio: la prima è danese, prodotta dalla Skjode per la svedese Brio. In legno pregiato, costa 48 mila lire. La seconda è inglese (House of Marbles): anch'essa in legno con però i pezzi in vetro colorato, costa 42 mila lire. Perchè mai i giochi africani calino dal Nord Europa resta un mistero.

Tra le molte varianti del Mancala, le più note sono tre: Awelè o Wari, diffuse soprattutto nei Paesi che si affacciano sul Golfo di Guinea; il Ba-awa e il Kalaha.

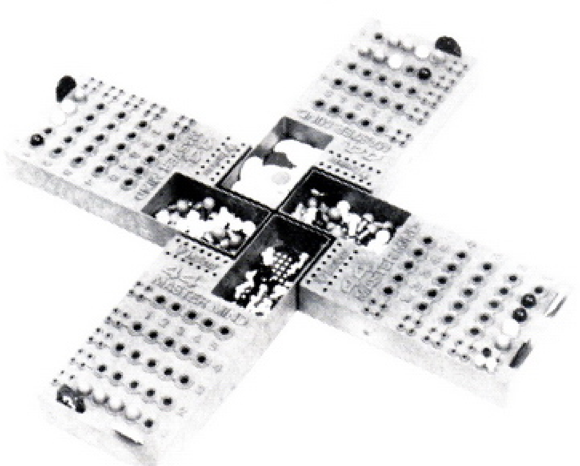




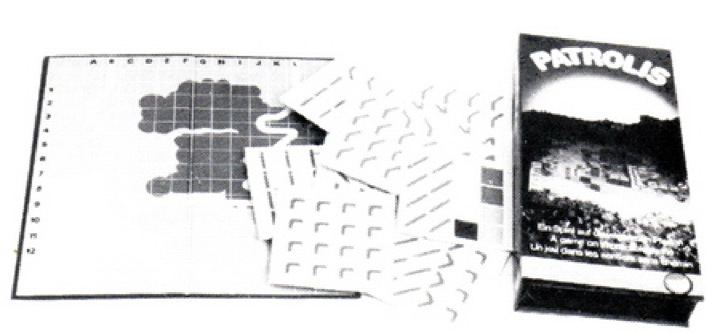
L'Abete — Japan Publications - P.O. BOX 5030 - Tokyo International - Japan. pubblicato a pag. 110 di "The Magic of Origami" (1977)

Di Master Mind sappiamo tutti tutto. Ma è proprio vero? Poco noto è, ad esempio, il Family Master Mind.
Si gioca, anzichè in due, in quattro, su tavolette a cinque fori e sei colori, per complessive 6480 combinazioni.

Rispetto al "solito" Master Mind, il Family possiede, oltre ai pioli colorati ed ai piolini bianchi e neri di risposta, anche due serie di gettoni. Ci sono infatti cinque gettoni con una faccia nera e l'altra faccia numerata da uno a cinque, e 24 gettoni con una faccia bianca e l'altra faccia con uno dei sei colori dei pioli.
Il meccanismo è un po' più complicato. Ciascun giocatore è depositario solo di una parte del codice segreto (quello che ottiene "pescando" un gettone bianco ed uno nero coperti).
Per trovare la soluzione complessiva dovrà quindi valutare attentamente le risposte che, ai suoi tentativi, daranno tutti e tre i suoi avversari.
Il Family (e questa è una novità) consente anche di bluffare (non di barare) sulle caratteristiche della propria parte di codice.
Il prezzo è di 14 mila lire.



Anche Patrolis, come Polyp, è della Bütehorn Spiele (RFT).
Si gioca in due, tre o quattro persone. Obiettivo: costruire su un tavoliere che raffigura una carta topografica stilizzata, una serie di "piste" che consentano di raggiungere per primi degli obiettivi di volta in volta disposti sul territorio.
Ciascun giocatore ha a propria disposizione dei segmenti di percorso (rettilinei o differentemente curvi) che deve disporre con intelligenza. La rapidità di movimento (e cioè il numero di segmenti utilizzabili per ciascun turno di gioco) varia in base al terreno su cui ci si muove: acqua, montagne, pianura, strade. Occorre poi fare attenzione a non incrociare le piste tracciate dagli avversari.
Patrolis, secondo noi, è giocabilissimo anche con carta e matita: è sufficiente stabilire in partenza il "mazzo" di segmenti che ciascun giocatore può utilizzare.
Per questa versione semi-tascabile e ben fatta "made in Germany" il prezzo è di 6.500 lire. Le istruzioni sono anche in italiano.



Per gli appassionati di Backgammon, Go e Reversi, qualche indicazione per acquisti di gusto da regalare e, naturalmente, da regalarsi.
Cominciamo dal Backgammon. Quasi tutte le Case produttrici di giochi per adulti ne fabbricano versioni "aperte", a valigetta o tascabili, tradizionali o magnetiche, in plastica o legno.
Segnaliamo la versione in noce e velluto della Didatto di Fino Mornasco (32 mila lire). Sul piano di gioco in velluto esistono tra i giocatori giudizi differenti: c'è chi ne apprezza il "calore" e chi lo ritiene troppo silenzioso e "snob".

Vi sono poi tre soluzioni in legno lavorate a mano da un artigiano lombardo, fornitore tra l'altro della Città del Sole.

La prima, in frassino e a valigetta, costa 68 mila lire; nella versione "aperta" il prezzo scende a 52 mila lire. Di nuovo a valigetta ma in pregiata radica costa 76 mila lire.





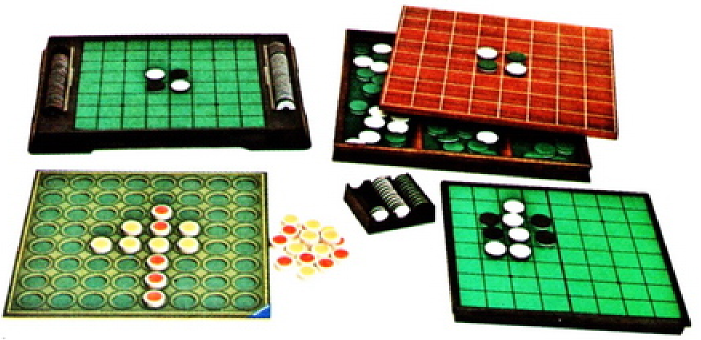
Per il Go, la Ravensburger propone due Go-ban: in cartone a 17 mila lire e in legno a 35 mila lire. Le confezioni, anche in considerazione del prezzo, sono assai gradevoli.

Sconsigliabile è invece il Go magnetico della Didatto (27 mila lire) con un orribile piano niente meno che arancione. Magnetico e di buon disegno è quello prodotto dalla Ishi Press (42 mila lire).

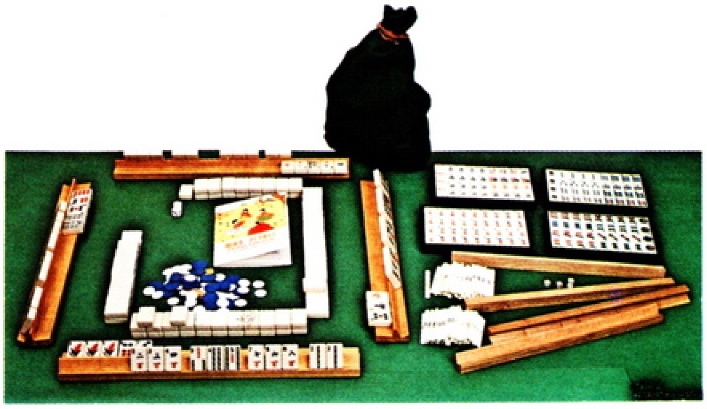
Il più caro di tutti (se si eccettuano i "pezzi unici" direttamente importati dal Giappone in quantità limitatissima) è quello della Condor Toys di Cinisello (prezzo 62 mila lire).
Apparentemente di eccellente fattura, questa versione è però tutt'altro che perfetta.
Il tavoliere è disegnato correttamente (con le caselle lievemente rettangolari) ma è inserito su una base quadrata che ne falsa, al colpo d'occhio, il disegno complessivo. Inoltre le pietre sono in legno e, soprattutto quelle chiare (non dipinte in bianco) si mimetizzano nel corso della partita svantaggiando il nero.
Come si vede non è sempre il prodotto più costoso ad essere il migliore.

E veniamo al Reversi, noto anche come Othello, il nome che Baravelli scelse anni orsono per il lancio in Italia, sulla scia di un "affare" internazionale che mirava a trasformare un gioco universale e tradizionale in marchio con tanto di copyright.

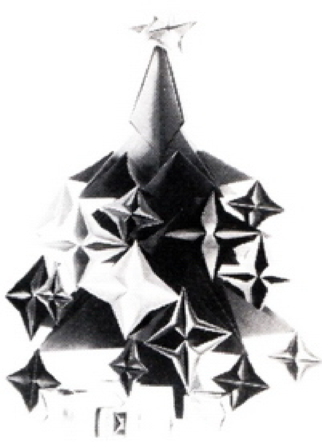
Poche settimane fa Baravelli ha chiuso i battenti e Othello è stato acquistato da Clementoni (puzzle e giocattoli, Recanati). Al momento del trapasso il suo costo variava, a seconda delle versioni, dalle 10-12 mila lire in su.
Con il classico nome di Reversi è invece in commercio una edizione Ravensburger a 14 mila lire. Da segnalare anche la produzione Dal Negro (molto ben curata), a 25 mila lire.
Di Backgammon, Go e Reversi esistono anche versioni tascabili da viaggio, del costo di poche migliaia di lire.



Esistono, nel mondo del gioco, fenomeni "misteriosi". Uno di questi è la presenza, nella provincia di Ravenna e in alcune aree limitrofe, di una fitta "colonia" di giocatori di Mah Jong, un antichissimo gioco di origine cinese, ora diffuso in tutto il mondo.
Al Mah Jong (che viene giocato "in proprio" da quattro giocatori con 144 pedine e due dadi) dedicheremo un apposito servizio su uno dei prossimi numeri (a proposito, invitiamo gli interessati a scriverci).
A chi già lo conosce e a coloro che si vogliono avvicinare per la prima volta, segnaliamo oltre alla produzione Dal Negro in plastica e bambù (60

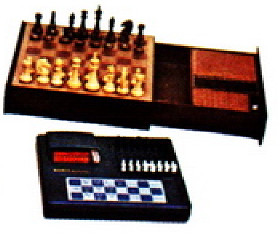


mila lire), la grande varietà di confezioni offerta dalla ditta Michele Valvassori di Ravenna: le diverse edizioni, tutte curatissime e corredate da un simpatico volumetto esplicativo, hanno un prezzo variabile dalle 45 mila alle 150 mila lire.
Uno dei motivi del costo elevato è, per la cronaca, il mantenimento dell'Iva, per il Mah Jong, all'incredibile aliquota del 35 per cento.



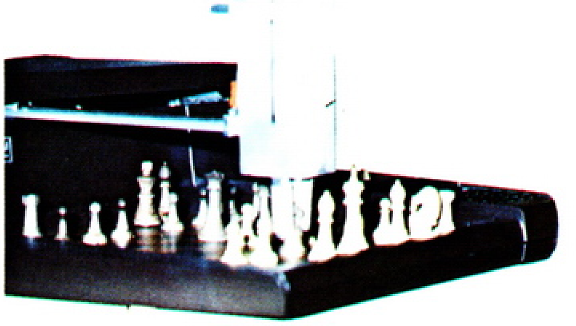
Scacchi elettronici: sì o no?
Le opinioni sono diversissime, tra i "profani" come tra gli addetti ai lavori. Vediamole.
Per alcuni giocare con un computer, per quanto "intelligente" sia, è una forma di abbruttimento e di "disumanizzazione" del gioco.
Per altri il partner elettronico è, tutto sommato, un eccellente strumento per allenarsi e perfezionarsi. Per altri ancora gli attuali prodotti in commercio sono una vera manna. Che dire?
In primo luogo gli scacchi elettronici sono ormai una famiglia relativamente numerosa e, come si sa, non si nasce tutti uguali. Occorre quindi distinguere tra prodotti validi e meno validi, e considerare con attenzione, oltre alle prestazioni, i prezzi.
Ci risulta (ma sono solo "voci") che la scelta si complicherà con l'anno prossimo, quando "sottomarche" di Hong Kong giungeranno sul mercato "tagliando" i prezzi e, con ogni probabilità, confondendo di molto le acque in quanto a qualità.
Per il momento è bene restare sul sicuro. La scelta che proponiamo è tutta fra prodotti di buona qualità (e in alcuni casi ottima) con caratteristiche differenti (e anche prezzi molto diversi). Il consiglio che possiamo dare è quello di provare e riprovare prima dell'acquisto le doti di ciascun gioco, ai diversi livelli di difficoltà.
Primo, in ordine di prezzo, è il Sargon 2.5, la Rolls Royce delle scacchiere. Bella da vedere, elegante, dotata dei congegni più sofisticati (anche se rovesciate tutti i pezzi potete ricostruire la partita fino al momento dell'incidente), con un programma di aperture notevolmente ampio e sette livelli di gioco, il Sargon può anche "suggerire" le risposte al principiante, o giocare da solo un'intera partita. Unico "neo" è il prezzo: 1.200.000 lire.





Dopo il Sargon c'è, a livello d prezzo, il vuoto. Boris 2,5, scacco elettronico a programma intercambiabile (potrà quindi giocare anche altri giochi, o aggiornare il programma scacchistico con l preparazione di nuove "cartucce"), ha caratteristiche assai simili a quelle del Sargon 2,5, una estetica assai più modesta (per dimensioni e materiale impiegato), e costa 550 mila lire. Boris può anche funzionare con pile ricaricabili (prezzo circa 50 mila lire).

Dalla Fidelity electronics arrivano invece il Sensory Chess Challenger 8 e il Voice Sensory Chess Challenger 10. Entrambi a scacchiera autorispondente (è sufficiente spostare il proprio pezzo perchè l'elaboratore "senta" la mossa e risponda), hanno rispettivamente 8 e 10 livelli di difficoltà. Il produttore dichiara che il C.C.10 conosce sessantaquattro aperture da manuale. Il C.C.10 ha vinto per due volte il Torneo mondiale di scacchi per mini elaboratori. I prezzi sono rispettivamente di 270 mila e 550 mila lire.



Signore e signori, un prototipo. Arriva dagli States dove, a occhio e croce, sarà venduto a 1.600 dollari. Si tratta, in parole povere, di uno scacchi elettronico Boris 2,5 cui è stato aggiunto un marchingegno speciale che muove i pezzi per conto del calcolatore. Un braccio meccanico esce da un apposito alloggiamento, si porta sopra il pezzo da spostare, lo raccoglie e lo colloca nella nuova posizione, spostando fuori scacchiera i pezzi eventualmente eliminati.
Il nostro parere? Forse siamo troppo romantici, ma questa protesi d'acciaio che si allunga sul piano di gioco con sottile rumore metallico fa un po' rabbrividire, soprattutto quando inghiotte, con matematica voracità, alfieri e regine, cavalli e torri.
Domanda in attesa di risposta: che sia uno sfizio del tutto inutile?





Kingmaker è un gioco che riproduce la guerra delle Due Rose, un conflitto che sconvolse l'Inghilterra tra il 1450 e il 1490. Sovrano era allora il debole Enrico VI, già sconfitto dalla Francia nella fase iniziale della Guerra dei Cento Anni.
Contro Enrico VI si schierano, sotto la guida di Riccardo, duca di York, e dei suoi figli, le grandi famiglie nobili.
La guerra, simbolicamente rappresentata dalla lotta tra la Rosa Rossa dei Lancaster e la Rosa Bianca degli York, si tramuta nella realtà in una serrata serie di scontri tra gruppi e fazioni, ciascuna spinta da propri interessi e mire di potere.
Kingmaker ripropone, a partire dal 1453, questa famosa situazione storica. In quell'anno Margherita d'Angiò dà alla luce l'erede di re Enrico VI di Lancaster. A Riccardo, duca di York, non resta, per salire al trono, che ricorrere alla forza...
Al gioco possono partecipare da due a dodici persone. Si gioca con una mappa dell'Inghilterra del tardo Medio Evo, due mazzi di carte (il Mazzo della Corona e il Mazzo degli Avvenimenti), 38 pezzi (pezzi Nobili, pezzi Reali e Navi).
Una partita dura, in media, oltre due ore.
Kingmaker, di cui avremo modo di occuparci più diffusamente in altre occasioni, è un eccellente gioco di simulazione storica. Prodotto dalla Ariel, è ormai divenuto un classico in molti Paesi e conosce una crescente diffusione anche in Italia.
Il prezzo è di 21 mila lire.

Associazione Italiana Giochi Intelligenti

A partire da questo numero Pergioco ospiterà, come già avviene per la Federazione Scacchistica italiana, una pagina curata dall'A.I.G.I., Associazione Italiana Giochi Intelligenti.
A due anni dalla fondazione, l'A.I.G.I. è oggi una realtà concreta e qualificata, in via di rapida espansione su tutto il territorio nazionale. La collaborazione tra A.I.G.I. e Pergioco riveste quindi una importanza rilevante per tutti coloro ai quali sta a cuore lo sviluppo dell'informazione e della conoscenza nel settore giochi, e la promozione di sempre più numerose e stimolanti iniziative.

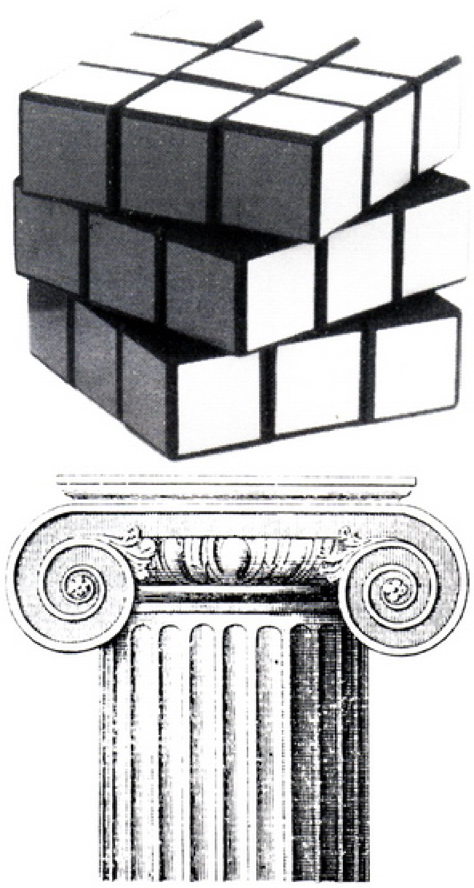
Pergioco

Settembre 1978: un gruppo di amici appassionati di "giochi intelligenti"; il ritorno dalle vacanze estive con lo scambio delle varie esperienze fatte con giochini imparati di fresco; il desiderio comune di trovare il modo di conoscerne altri e poi l'Idea: fondare una associazione per i cultori di questo genere di passatempi. Così è nata l'A.I.G.I., Associazione Italiana Giochi Intelligenti.
All'inizio la cosa è limitata alla cerchia di amici e conoscenti, ma dopo qualche tempo il desiderio di allargare il tiro si fa impegno improrogabile e via via l'A.I.G.I. cresce fino alla dimensione attuale: quasi un migliaio di soci sparsi in tutta Italia, una ventina di Circoli regolarmente affiliati, Delegazioni Provinciali un po' dovunque e, quel che più conta, la realtà di un'iniziativa seria, giovane, entusiasta proiettata nel futuro dell'organizzazione del tempo libero dei giovani e dei meno giovani.
Cos'è - Per meglio capire cosa sia esattamente l'A.I.G.I. leggiamo assieme l'articolo 1 dello Statuto sociale.
L'A.I.G.I. è costituita con i seguenti scopi:
a) mettere in contatto tutti i cultori di quei giochi nei quali fattore determinante per l'esito non sia la fortuna bensì l'intelligenza;
b) propagandare, tramite manifestazioni, pubblicazioni, convegni conferenze ecc. tali giochi;
c) organizzarne la pratica tra i soci indicendo tornei e campionati sia per corrispondenza che a tavolino;
d) attraverso studi e ricerche, rintracciare "giochi intelligenti" praticati nel passato o presso culture e popoli diversi e riproporli all'attenzione del pubblico oltrechè dei soci;
e) favorire ogni manifestazione agonistica o culturale che persegua gli scopi fondamentali dell'A.I.G.I.
Va chiarito anche che l'Associazione non persegue scopi di lucro e che le uniche entrate sono rappresentate dalle quote sociali.
Com'è strutturata - I cinque organi fondamentali dell'A.I.G.I. sono l'*Assemblea* costituita da tutti i soci, il *Consiglio Direttivo* con mandato triennale, i *Delegati Provinciali*, i *Circoli* ed il notiziario *AIGIochiamo*.
Oltre a questa gerarchia che possiamo definire ufficiale, l'A.I.G.I. si articola in una serie di *sezioni* ognuna delle quali è curata da un responsabile e si occupa di un aspetto specifico del "gioco intelligente".
Esiste così la sezione dei giochi di simulazione, dei giochi di induzione, dei giochi con carta e matita, del Backgammon, del Go e delle sue varianti, dei giochi matematici e così via.
Esiste poi una sezione che esamina i giochi nuovi, segnalati dalle riviste o dai soci stessi assegnandoli poi alla sezione di pertinenza oppure scartandoli ove non risultino conformi ai canoni A.I.G.I. di "gioco intelligente".
Può accadere quindi che un gioco risulti essere troppo influenzato dal caso oppure se ne trovi una strategia vincente che gli tolga la caratteristica dell'incertezza, o ancora non risulti equo nelle possibilità di vittoria dei concorrenti o infine si avvalga di regole troppo macchinose e complicate.
In tutti questi casi il gioco viene scartato e non potrà figurare in alcuna manifestazione A.I.G.I.
L'adesione all'A.I.G.I. - Comporta, oltre all'accettazione delle norme statutarie, una serie di vantaggi che elenchiamo:
1) la tessera annuale (validità 1 gennnaio - 31 dicembre) che dà diritto agli sconti previsti dai negozi di giochi convenzionati;
2) la partecipazione a tornei, campionati e manifestazioni varie organizzate dall'A.I.G.I. e dalle sue Delegazioni Provinciali;
3) il ricevimento del notiziario sociale *AIGIOCHIAMO* (5 numeri annui) nel quale si trovano, oltre alle notizie sulla vita dell'Associazione, presentazioni di giochi nuovi, cenni storici sui vecchi, analisi di gioco, concorsi, curiosità matematiche ed altro;
4) l'iscrizione gratuita ad un qualunque torneo per corrispondenza organizzato dall'A.I.G.I.;
5) la possibilità di affiliarsi come Circolo (almeno 8 soci) e partecipare così ai tornei a squadre, sia a carattere nazionale che internazionale;
6) il godimento di tutte le facilitazioni che l'Associazione otterrà in futuro per i propri associati.
Le quote annuali per il 1981 sono le seguenti: socio sostenitore L. 20.000, socio seniores L. 8.000, socio juniores (sotto i 18 anni) L. 5000, affiliazione Circolo L. 10.000 (oltre alle quote dei singoli soci). Per gli abbonati a *Pergioco* è previsto lo sconto di L. 1.000 sulle varie quote.
I versamenti vanno effettuati sul c/c postale n. 58990003 intestato al Presidente dell'A.I.G.I. Petrozzi Elvezio, Casella postale 53, Roma ed al cui indirizzo potete rivolgervi per ulteriori notizie.
Conclusione - Questa parte burocratica ci ha un po' allontanati dal vero clima dell'A.I.G.I.: rientriamoci con qualche considerazione finale.
I sociologi di tutto il mondo, d'accordo nell'affermare che ci stiamo avviando verso una "civiltà del tempo libero", indicano il "gioco intelligente" come arma ideale per neutralizzare gli effetti alienanti del violento ritmo della nostra epoca.
Gioco quindi come contemporaneo stimolo e riposo mentale e come "sana e gioiosa occasione d'incontro con gli altri".
Questo spazio che *Pergioco* cortesemente ci affida diverrà già dalla prossima occasione punto d'incontro degli appassionati del gioco impegnato.
In esso si parlerà di giochi nuovi, di giochi vecchi, di curiosità, di tornei "a tavolino", di tornei "per corrispondenza": in altre parole i piccoli tesori dell'A.I.G.I. diverranno patrimonio di tutti, anche di coloro che per mille motivi non si sentono di farne parte.
Con la speranza perciò che voi siate dei nostri, un grosso arrivederci al prossimo Pergioco.

TOP GAME

mese

Cubo di Rubik



Top Game: il gioco del mese.

Ogni mese Pergioco compirà in tutta Italia una rilevazione per conoscere nome e cognome del gioco più richiesto.

Top Game (come la Hit Parade nel settore discografico) fornirà ai giocatori l'indicazione più precisa dei gusti, delle tendenze e delle mode nel settore del gioco.

C'è però una rilevazione ancora più importante che vogliamo commissionare direttamente ai lettori.

Qual è stato, secondo voi, il gioco del 1980?
Il più bello e/o divertente e/o intelligente e/o nuovo?
Sulla base delle vostre risposte determineremo una classifica per settori di gioco (il meglio dei giochi di simulazione, dei giochi di ambiente, dei giochi di scacchiera, e così via) e, principe dei principi, il Gioco dell'Anno in assoluto.

È sufficiente scrivere il nome del gioco preferito sul tagliando riportato qui sotto e inviarlo alla redazione di Pergioco, via Visconti d'Aragona 15, Milano.

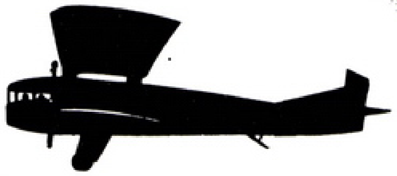
Il Gioco dell'anno 1980 è . . . .

Commento . . . .

. . . .

. . . .

Tagliare ed inviare a Pergioco Via Visconti D'Aragona 15 - 20133 Milano



VITA DI CLUB

Dal 4 novembre 1978 esiste a Milano il **C.I.S.S.** (Club Italiano Studi Storico-Militari) con sede in via Inama n° 1. L'associazione raggruppa appassionati di wargame, boardgame e modellismo militare. Al suo interno esiste anche una sezione che si occupa di collezionismo minore. Fra le attività inerenti i giochi di guerra ed il modellismo il C.I.S.S. organizza numerosi giochi di periodo napoleonico, antico, moderno, contemporaneo e navale, oltre a proiezioni storiche, visita a Musei ed Enti militari, incontri con altri clubs confratelli. Chi fosse interessato a visitare il C.I.S.S. o ad iscriversi, può telefonare al Sig. Ivo Fossati, tel. 02/745895 alle ore pasti.

TORNEO INTERNAZIONALE DI GO

Il Go Club "Città del Sole" e la rivista PERGIOCO invitano i giocatori di Go a partecipare ad un torneo che si svolgerà il 14 e 15 febbraio 1981 al Bar Concordia, Corso Colombo 11, Milano

Regolamento

I partecipanti saranno limitati alle prime *32* **richieste di iscrizione.**
Queste dovranno pervenire alla redazione di PERGIOCO per mezzo posta entro e non oltre il 1 febbraio.
Specificare nome, indirizzo e eventuale classifica.
La tariffa d'iscrizione è di Lire 3000 pagabili all'inizio della gara.
L'inizio del Torneo è previsto 9.30 del 14 febbraio.
I giocatori verranno suddivisi in gruppi secondo la distribuzione dei gradi presenti.
Si giocherà con handicap e il torneo si svolgerà secondo il sistema svizzero.
Tempo di gioco:
Gradi superiori: 1h 15' per giocatore, 30" byo-yomi
Gradi inferiori: 1 ora per giocatore, 30" byo-yomi
Komi 4 1/2
Sono previsti premi per i vincitori
Per altre informazioni e iscrizioni:
PERGIOCO, Via Visconti d'Aragona, 15 - Milano
Tel. 719320

È stato aperto a Milano un nuovo negozio specializzato, tra l'altro, in giochi con computer e mini computer.
Informatica Shop, Via Lazzaretto, 2, Milano - tel. 203472, 270751

La Chouette, via Del Bollo, Milano (tel. 8059534), apre i battenti. È un negozio specializzato nella vendita di articoli per il Bridge e in giochi "intelligenti". Vende anche per corrispondenza.

La Dama di Cuori è il nome di un nuovo punto di vendita di giochi per grandi e piccini, modellismo, libri e riviste specializzate.
Empoli, via G. del Papa, 112.

Gli annunci di questa rubrica sono gratuiti. Si pregano i lettori ed i circoli interessati a comunicare le informazioni relative alle iniziative in programma con il maggior anticipo possibile, scrivendo o telefonando alla redazione: Milano, via Visconti d'Aragona, 15, tel. 02/719320.

Acquisto e scambio libri, pubblicazioni, sistemi relativi al gioco della roulette. Dispongo di una biblioteca comprendente oltre 2.000 titoli sull'argomento. Massime valutazioni per le edizioni originali, in qualsiasi lingua. Scrivere o telefonare a: Gabriele Paludi - Casella Postale 7444 - 16167 Genova Nervi - Tel. (010) 301290.

Cedo alcuni wargames SPI mai usati, con pedine ancora da staccare. Chiedere elenco disponibilità.
Cerco traduzioni italiane, anche amatoriali, di wargames SPI. Specificare titoli. Massimo Galluzzi Via Emilia, 401 - 15057 Tortona (AL).

Cerco gruppi o associazioni di volonterosi pronti ad ospitare un neofita di wargame.
De Lisi Iselio - Ripa Ticinese, 93 - 20143 Milano.

Sono uno studente di gurisprudenza e studio a Siena. Sarei desideroso di mettermi in contatto con altri appassionati senesi. Prediligo le simulazioni tattiche e strategiche a carattere militare e commerciale. Ho alle spalle un lungo apprendistato su giochi della IT e della Avalon Hill.
Cedo in stato perfetto "Iliad" e "York Town" della IT a L. 15.000 cadauno oppure **scambio** con "Zargo's Lord" della IT o con "Corteo" della Mondadori Giochi.
Telefonare 0565/33419 ore pasti o scrivere Paradisi Federico - V.le G. Matteotti, 23 - 57025 Piombino (Li). Annuncio valido per la sola Toscana.

Mi occupo principalmente di giochi da effettuarsi su scacchiere e tavolieri non comuni che comunque non si trovano sempre descritti sui manuali o che non esistono in commercio e che autocostruisco. **Invito** chiunque fosse in grado di fornirmi schemi o regole ad inviarmeli. Sarò felice di poterli scambiare con quelli da me raccolti.
Vendo il wargame York Town della IT a L. 15.000 come nuovo. Lo abbiamo giocato due volte.
Scrivere o telefonare a Claudio Angeleri - Via Buozzi, 17 - 15100 Alessandria - Tel. 0331/442551.

Vendo perfetta scacchiera elettronica americana "Chess Challenger" modello Voice C-C 10, dieci livelli di difficoltà, parlante, quarantasei aperture e varianti memorizzate, gioca contro sè stessa, consiglia le mosse, insegna ai principianti e mette in gravi difficoltà gli esperti. Telefonare 011/885474.



Un ladro sta rubando da qualche parte.

Scoprilo con Stop Thief, il nuovo gioco elettronico della Editrice Giochi (con tutti i rumori dal vero).



Attento, stanno per fare un furto. Ma dove, in banca? O in gioielleria? Oppure in pellicceria? Ferma il ladro.

Se sei un bravo detective, non ti dovrebbe essere difficile. Ma attento però: è un ladro molto furbo e veloce. Forza, sfrutta gli indizi, fallo arrestare dalla polizia e vinci la taglia di 2500 dollari.

Con Stop Thief, il gioco elettronico della Editrice Giochi: è una emozionante caccia al ladro che si gioca da soli o in compagnia.

In America è un grande successo. Con l'Electronic Crime Scanner (computer sonoro rivelatore di crimini) in dotazione, potrai raccogliere gli indizi e seguire gli spostamenti del ladro, che si muove su una tavola da gioco raffigurante il quartiere di una città. Lo Scanner riproduce fedelmente tutti i rumori della caccia al ladro: porte che si aprono, vetrine infrante, sirene della polizia, spari, ecc...

Con Stop Thief sventerai dei furti audaci, dimostrando tutta la tua abilità di detective: a meno che il ladro (o qualche tuo amico) non sia più bravo di te.

Stop Thief, il nuovo gioco-thrilling della Editrice Giochi. Milano.

Notizie dalla F.S.I. FEDERAZIONE SCACCHISTICA ITALIANA

Il Consiglio Direttivo della Federazione Scacchistica Italiana ha modificato la struttura dei Festival Nazionali, sostituendo ai tornei di serie A, B, C, D, E ed Esordienti i tornei indicati nel bando tipo riportato di seguito.

Comunicato ufficiale n. 181

BANDO REGOLAMENTO TORNEO FESTIVAL
in vigore dal 1° Settembre 1980

1 - La manifestazione comprende i Tornei: Magistrale - 1ª Nazionale - Nazionale - 3ª Nazionale - Esordienti.
2 - I tornei si svolgeranno secondo il rispettivo calendario dal . . . . al . . . . . . presso . . . . . .
3 - Ai tornei potranno prendere parte giocatori italiani e stranieri, uomini e donne in possesso dei seguenti titoli di ammissione:
MAGISTRALE - giocatori con indice ELO 1900 e più e giocatori che in un precedente torneo di 1ª Nazionale abbiano conseguito il 74% dei punti. Questi ultimi saranno ammessi con ELO 1900. Stranieri equiparati.
1ª NAZIONALE - sono ammessi i giocatori di 1ª Nazionale, maestri e candidati maestri con ELO inferiore a 1900 e i giocatori che in un precedente torneo di 2ª Nazionale abbiano conseguito il 69% dei punti. Stranieri equiparati.
2ª NAZIONALE - sono ammessi i giocatori di 2° Nazionale e i giocatori che in un precedente torneo di 3° Nazionale abbiano conseguito il 69% dei punti. Stranieri equiparati.
3ª NAZIONALE - sono ammessi i giocatori di 3ª Nazionale, giocatori di 1ª Sociale e giocatori che in un precedente Torneo Esordienti abbiano conseguito il 60% dei punti. Gli esordienti ammessi a tale titolo possono esercitare tale diritto in un solo Torneo. Stranieri equiparati.
ESORDIENTI - sono ammessi tutti i giocatori di seconda e terza categoria sociale e inclassificati. Stranieri equiparati.
4 - PROMOZIONI
MAGISTRALE - Il titolo di maestro viene attribuito dalla FSI con decorrenza 1/1 ed 1/7 di ogni anno in occasione della pubblicazione delle graduatorie ELO in pari data, tenuto conto dei risultati conseguiti dal giocatore nell'arco di alcuni tornei con le modalità appresso specificate.
Di regola verrà richiesto il conseguimento di una norma base e la sua conferma nei due tornei immediatamente successivi cui partecipa il giocatore, fatta eccezione per i casi più oltre specificati.
Per norma base si intende il raggiungimento di un indice ELO compreso fra 2100, minimo di categoria magistrale, e 2199.
Avrà pertanto diritto alla promozione il giocatore con indice inferiore a 2100 che, ottenuta la norma base, la confermi nei due tornei immediatamente successivi cui partecipi (non scenda cioè al di sotto dei 2100 punti, caso in cui dovrà iniziare ex novo l'iter per la promozione).
È eccezionalmente sufficiente la conferma in un solo torneo immediatamente successivo alla norma base nei seguenti casi:
— quando il giocatore che consegue una prima norma base (2100-2199) nel torneo immediatamente successivo ottenga un risultato tale da portare il suo ELO a 2200 od oltre.
— quando il giocatore che ottiene una prima norma pari o superiore a 2200 nella manifestazione immediatamente successiva ottenga un risultato tale da mantenere il suo ELO entro i limiti di categoria (da 2100 in su).
È inoltre sufficiente una sola norma, se pari o superiore a 2200, nella finale del campionato italiano assoluto, nella finale del campionato italiano dei giovani o in un torneo FIDE a patto che detti tornei si svolgano con un numero di turno non inferiore ad 11.
1ª NAZIONALE - saranno promossi a C.M. con indice ELO 1900 i giocatori che conseguiranno il 74% dei punti (punti 6 su 8 turni, punti 7 su 9 turni).
2ª NAZIONALE - saranno promossi alla 1ª Nazionale i giocatori che conseguiranno il 69% dei punti (punti 5 e mezzo su 8 turni, punti 6 e mezzo su 9 turni).
3ª NAZIONALE - saranno promossi alla 2ª Nazionale i giocatori che conseguiranno il 69% dei punti (punti 5 e mezzo su 8 - punti 6 e mezzo su 9 turni). Saranno promossi alla 3ª Nazionale i giocatori di 1ª Sociale e gli esordienti ammessi che conseguiranno 1/2 punto in più del 50% dei punti (punti 4 e mezzo su 8 turni, punti 5 su 9 turni).
ESORDIENTI - saranno ammessi ad un solo torneo di 3ª Nazionale i giocatori che conseguiranno il 60% dei punti (punti 5 su 8 turni - punti 5 e mezzo su 9 turni).
5 - Le iscrizioni dovranno pervenire alla Federazione Scacchistica Italiana - Via Metastasio 3, Milano c/c postale n. 31908205 entro e non oltre una settimana prima dell'inizio del Torneo. È facoltà dell'organizzazione ricevere iscrizioni oltre i termini di scadenza e con sopratassa, compatibilmente con le esigenze organizzative, accompagnate dai seguenti importi.
a) giocatori federati per l'anno in corso L. . . . .
b) giocatori non federati L. . . . . . . di cui L. 6.000.= per la tessera di socio isolato della F.S.I.
6 - Il sorteggio del primo turno avrà luogo come da programma presso . . . . . . alle ore ..... È obbligatoria la presenza dei partecipanti. Prima del sorteggio ogni partecipante dovrà consegnare la propria tessera F.S.I. per l'anno in corso che gli verrà restituita all'ultimo turno di gioco. Non disponendo della tessera, dovrà esibire l'attestato di avvenuto pagamento della quota per l'anno in corso. In mancanza di quanto indicato il giocatore dovrà, prima del sorteggio, iscriversi alla F.S.I. come socio isolato, con diritto di rivalsa sulla stessa qualora risultasse realmente già socio.
7 - A seconda del numero dei partecipanti, i tornei si svolgeranno a girone all'italiana o a sistema italo-svizzero con un minimo di otto turni.
8 - Nei casi di classifica finale pari lo spareggio per l'assegnazione dei titoli e dei premi indivisibili avverrà mediante l'applicazione dei sistema Sonnenborn-Berger o del sistema Buholz (variante italiana) a seconda che il torneo si sia svolto a girone all'italiana o a sistema italo-svizzero.
9 - Il tempo di riflessione per ciascun giocatore è stabilito come segue:
MAGISTRALE: 40 mosse in due ore e mezza e 16 mosse per ogni ora successiva.
1ª NAZIONALE E 2ª NAZIONALE: 45 mosse in due ore e mezza e 18 mosse per ogni ora successiva.
3ª NAZIONALE: 45 mosse in due ore e 25 mosse per ogni ora successiva.
ESORDIENTI: 50 mosse in due ore e 25 mosse per ogni ora successiva.
10 - Il giocatore che si ritira dal torneo o ne viene espulso, sarà deferito al Settore arbitrale per i provvedimenti del caso. La sua tessera federale nonchè eventuali premi di sua spettanza verranno trattenuti, l'ammenda è di L. 30.000.
11 - Per quanto non contemplato nel presente bando-regolamento valgono le norme del Regolamento Internazionale della FIDE e del Regolamento Tecnico della F.S.I. vigenti al momento dello svolgimento dei tornei.
12 - L'omologazione della manifestazione e delle relative eventuali promozioni è subordinata al rispetto di tutte le norme tecniche ed amministrative federali vigenti, sia da parte dei giocatori che dell'organizzazione della manifestazione stessa. La Federazione Scacchistica Italiana non può essere ritenuta responsabile di una mancata omologazione dei Tornei dovuta agli inadempimenti amministrativi, tecnici e burocratici da parte dell'organizzazione.
13 - L'iscrizione della manifestazione implica l'accettazione totale ed incondizionata di quanto esposto nel presente bando-regolamento.

CALENDARIO DI GIOCO

(a cura degli organizzatori oltre ai turni di gioco dovranno essere specificate le modalità per le partite sospese e segnalati gli eventuali turni ad oltranza).
14 - Qualora i locali adibiti alla manifestazione non consentissero di fumare il "vietato fumare" dovrà essere pubblicato sul presente bando.
L'Organizzazione si riserva di apportare quelle modifiche che si rendessero necessarie per il buon esito della manifestazione.

Suria



Radar®

Intercetta il bersaglio con i raggi della tua logica.

Se ti piace giocare di logica, se gli Scacchi e il Master Mind sono tra i tuoi giochi preferiti, RADAR é per te.

Un giocatore dispone, non visto, una serie di simboli/ostacolo sulla plancia/bersaglio.

Gli altri a turno, lanciano segnali RADAR i quali vengono deviati, respinti o assorbiti a seconda degli ostacoli che incontrano.

Attenzione però! Il tuo segnale RADAR può essere influenzato da più ostacoli. A te l'abilità di scoprire quali sono, ed in quale posizione si trovano.

Vince chi per primo ricostruisce esattamente la posizione dei simboli/ostacolo.

RADAR é un grande gioco di logica per 2-3-4-5 giocatori dai 10 anni in poi.
Lire 13.500.

IDG
Istituto del Gioco

Istituto del Gioco
Perché un gioco intelligente diverte di più.